WOIJO-R5UB9-LFQJD-
H3PJL

Jagged Alliance 2 Wildfire

HANDBUCH

ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG

TREND

iDEAL GAMES
Bringing games to reality

Projektmanagement
ZUXXEZ Entertainment AG

Lektorat:
Patricia Bellantuono

Satz, Gestaltung, Farbreproduktionen:
AC Enterprises, Breunigweiler

1.0 INHALTSVERZEICHNIS

1.0 INHALTSVERZEICHNIS

1.1 SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Minimale Konfiguration

- Windows® 98 / 2000 / Me / XP
- DirectX™ 8.1 oder höher
- CPU / Prozessor mit 233 MHz
- 64 MB RAM
- DirectX™ kompatible SVGA Grafikkarte mit 8 MB RAM
- DirectX™ kompatible Soundkarte
- 4-fach CD-ROM Laufwerk
- 900 MB freie Festplattenkapazität
- Maus und Tastatur

Empfohlene Konfiguration

- Windows® 98 / 2000 / Me / XP
- DirectX™ 8.1 oder höher
- CPU / Prozessor mit 333 MHz
- 128 MB RAM
- DirectX™ kompatible SVGA Grafikkarte mit 16 MB RAM
- DirectX™ kompatible Soundkarte
- 24-fach CD-ROM Laufwerk
- 1,0 GB freie HDD Kapazität
- Maus und Tastatur

1.2 LIZENZBESTIMMUNGEN

Endbenutzer-Lizenzvertrag für Produkte der ZUXXEZ Entertainment AG

Wichtig - Bitte sorgfältig lesen:

Dieser ZUXXEZ-Endbenutzer-Lizenzvertrag ("ZEL") ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen als natürlicher oder als juristischer Person und der Zuxxez Entertainment AG für das Softwareprodukt, das Computersoftware umfasst sowie möglicherweise dazugehörige Medien, gedruckte Materialien und Dokumentation im "Online"- oder elektronischen Format (im Weiteren "Softwareprodukt" genannt). Das Softwareproduktumfasst auch sämtliche Updates und Ergänzungen zum ursprünglich von Zuxxez gelieferten Softwareprodukt. Jede zusammen mit dem Softwareprodukt gelieferte Software, zu der ein separater Endbenutzer-Lizenzvertrag gehört, wird gemäß den Bestimmungen dieses separaten Lizenzvertrags lizenziert. Indem Sie die Schutzfolie des CD-Aufbewahrungsmediums öffnen oder entfernen, oder das Softwareprodukt installieren, kopieren, downloaden, anderweitig verwenden oder darauf zugreifen, erklären Sie sich damit einverstanden, durch die Bestimmungen dieses ZELs gebunden zu sein. Falls Sie den Bestimmungen dieses ZELs nicht zustimmen, sind Sie nicht berechtigt, das Softwareprodukt zu öffnen, zu installieren oder zu verwenden.

1. SOFTWAREPRODUKTLIZENZ

Das Softwareprodukt ist sowohl durch Urheberrechtsgesetze und internationale Urheberrechtsverträge als auch durch andere Gesetze und Vereinbarungen über geistiges Eigentum geschützt. Das Softwareprodukt wird lizenziert, nicht verkauft.

Lizenzeinräumung

Durch diesen "ZEL" werden Ihnen die folgenden Rechte eingeräumt:

a) Systemsoftware

Sie sind berechtigt, eine Kopie des Softwareprodukts auf einem einzigen Computer, einschließlich einer Arbeitsstation, einem Terminal oder einem anderen elektronischen digitalen Gerät, ("Computer") zu installieren und zu verwenden. Der Originaldatenträger ist die Sicherungskopie. Der Endnutzer hat nicht das Recht, eine weitere Sicherungskopie zu erstellen.

b) Speicherung/Netzwerkverwendung

Sie sind außerdem berechtigt, eine Kopie des Softwareprodukts auf einer Speichervorrichtung, wie z.B. einem Netzwerkserver, zu speichern oder zu installieren, wenn diese Kopie ausschließlich dazu verwendet wird, das Softwareprodukts über ein internes Netzwerk auf anderen Ihnen gehörenden Computer zu installieren oder auszuführen. Sie sind jedoch verpflichtet, für das Softwareprodukts für jeden Computer, auf oder von dem das Softwareprodukts installiert, verwendet, angezeigt, ausgeführt oder darauf zugegriffen wird, eine Lizenz zu erwerben, die speziell für die Verwendung auf diesem Computer gilt. Eine Lizenz für das Softwareprodukt darf nicht geteilt oder auf mehreren Computern gleichzeitig verwendet werden.

c) Lizenzpaket

Wenn dieses Paket ein Lizenzpaket von ZUXXEZ ist, sind Sie berechtigt, so viele zusätzliche Kopien des Computersoftwareteils des Softwareproduktes zu installieren und zu verwenden wie oben als "lizenzierte Kopien" festgelegt sind.

2. BESCHREIBUNG ANDERER RECHTE UND EINSCHRÄNKUNGEN

a) Software als Schulversion

Wenn das Softwareprodukt als "Schulversion" gekennzeichnet ist, können Sie das Softwareprodukt nur als "berechtigter Benutzer einer anerkannten Ausbildungseinrichtung" verwenden. Sind Sie keine berechtigte Benutzerin oder kein berechtigter Benutzer einer anerkannten Ausbildungseinrichtung, gewährt Ihnen dieser ZEL keinerlei Rechte.

b) Nicht zum Weiterverkauf bestimmte Software
Ungeachtet anderer Abschnitte dieses ZELs gilt: Falls das Softwareprodukt als "Nicht zum Weiterverkauf bestimmt" oder "Not For Resale" gekennzeichnet ist, ist die Verwendung des Softwareproduktes auf Demo-, Test oder Beurteilungszwecke beschränkt, und Sie sind nicht berechtigt, das Softwareprodukt weiterzuverkaufen oder auf andere Weise gegen einen Gegenwert zu übertragen.

c) Einschränkungen im Hinblick auf Reverse Engineering, Dekompilierung, Disassemblierung: Sie sind nicht berechtigt, das Softwareprodukt zurückzuentwickeln, zu dekompilieren oder zu disassemblieren.

d) Trennung von Komponenten
Das Softwareprodukt wird als einheitliches Produkt lizenziert. Sie sind nicht berechtigt, seine Komponenten für die Verwendung auf mehr als einem Computer zu trennen.

e) Vermietung
Sie sind nicht berechtigt, das Softwareproduktes zu vermieten, zu verleasen oder zu verleihen.

f) Marken
Dieser ZEL gewährt Ihnen keinerlei Rechte in Verbindung mit Marken oder Dienstleistungsmarken von ZUXXEZ.

g) Supportleistungen
ZUXXEZ bietet Ihnen möglicherweise Supportleistungen in Verbindung mit dem Softwareprodukt ("Supportleistungen"). Die Supportleistungen können entsprechend den ZUXXEZ-Bestimmungen und -Programmen, die im Benutzerhandbuch, der Dokumentation im "Online"-Format und/oder anderen von ZUXXEZ zur Verfügung gestellten Materialien beschrieben sind, genutzt werden. Jeder ergänzende Softwarecode, der Ihnen als Teil der Supportleistungen zur Verfügung gestellt wird, wird als Bestandteil des Softwareprodukts betrachtet und unterliegt den Bestimmungen dieses ZELs. ZUXXEZ ist berechtigt, die technischen Daten, die Sie ZUXXEZ als Teil der Supportleistungen zur Verfügung stellen, für geschäftliche Zwecke, einschließlich der Produktunterstützung und -entwicklung, zu verwenden. ZUXXEZ verpflichtet sich, solche technischen Daten ausschließlich anonym im Sinne des Datenschutzes zu verwenden.

h) Softwareübertragung
Der Benutzer des SOFTWAREPRODUKTS darf den ZEL und das SOFTWAREPRODUKT einmalig und dauerhaft nur direkt an einen Endbenutzer übertragen. Diese Übertragung muss alle Bestandteile des SOFTWAREPRODUKTS enthalten (einschließlich aller Komponententeile, der Medien und gedruckten Materialien, eventueller Updates und dieses ZELs). Eine solche Übertragung darf nicht als Kommission oder als irgendeine andere indirekte Übertragung erfolgen.

i) Kündigung
Unbeschadet sonstiger Rechte ist ZUXXEZ berechtigt, diesen ZEL zu kündigen, sofern Sie gegen die Bestimmungen dieses ZELs verstoßen. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien des SOFTWAREPRODUKTS und alle seine Komponenten zu vernichten.

3. UPDATES

Sofern das SOFTWAREPRODUKT ein Update eines anderen Produkts ist, müssen Sie zur Verwendung des SOFTWAREPRODUKTS über die entsprechende Lizenz für ein Produkt verfügen, das von ZUXXEZ für das Update als geeignet bezeichnet wird, um das SOFTWAREPRODUKT zu verwenden. Ein SOFTWAREPRODUKT, das ein Update darstellt, ersetzt und/oder ergänzt das Ausgangsprodukt. Sie dürfen das betreffende Updateprodukt nur in Übereinstimmung mit den Bestimmungen dieses ZELs verwenden. Wenn das SOFTWAREPRODUKT ein Update von einer Komponente eines Software-Programmpakets darstellt, das Sie als Gesamtprodukt lizenziert haben, ist es nur gestattet, das SOFTWAREPRODUKT als Teil dieses einzelnen Produktpakets zu verwenden und zu übertragen; es ist nicht gestattet, es zu trennen und auf mehr als einem Computer zu verwenden.

4. URHEBERRECHT

Alle Eigentumsrechte und geistigen Eigentumsrechte an dem SOFTWAREPRODUKT (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Bilder, Fotografien, Animationen, Video, Audio, Musik, Text und Vorlagen, die in dem SOFTWAREPRODUKT enthalten sind), den gedruckten Begleitmaterialien und jeder Kopie des SOFTWAREPRODUKTS liegen bei ZUXXEZ oder deren Lieferanten. Alle Eigentumsrechte und geistigen Eigentumsrechte in und an Inhalten, auf die mit Hilfe des SOFTWAREPRODUKTS zugegriffen werden kann, sind Eigentum des jeweiligen Inhaltseigentümers und können durch anwendbare Urheberrechtsgesetze und andere Gesetze und Vereinbarungen über geistiges Eigentum geschützt sein. Dieser ZEL räumt Ihnen kein Recht ein, solche Inhalte zu verwenden. ZUXXEZ behält sich alle nicht ausdrücklich gewährten Rechte vor.

5. SICHERUNGSKOPIE

Nach der Installation einer Kopie des SOFTWAREPRODUKTS unter Einhaltung dieses ZELs dürfen Sie das Originalmedium, auf dem das SOFTWAREPRODUKT von ZUXXEZ geliefert wurde, nur für Sicherungs- oder Archivierungszwecke aufbewahren. Wenn das Originalmedium erforderlich ist, um das SOFTWAREPRODUKT auf dem COMPUTER zu verwenden, dürfen Sie eine Kopie desSOFTWAREPRODUKTS nur für Sicherungs- oder Archivierungszwecke anfertigen. Soweit in diesem ZEL nicht ausdrücklich erlaubt, dürfen Sie keine Kopien des SOFTWAREPRODUKTS oder der gedruckten Materialien, die dem SOFTWAREPRODUKT beiliegen, anfertigen.

6. BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG

ZUXXEZ gewährleistet, dass die gelieferte Ware nicht mit Mängeln oder Fehlen zugesicherter Eigenschaften behaftet ist. ZUXXEZ übernimmt keine Gewähr dafür, dass die Software Ihren Anforderungen und Zwecken genügt und mit anderen von Ihnen gewählten Programmen zusammenarbeitet. Die Herstellung des Vertragsproduktes erfolgt mit der gebotenen Sorgfalt. Fehler der Software können nach dem Stand der Technik jedoch nicht völlig ausgeschlossen werden. Für die Richtigkeit und Vollständigkeit von Datenbeständen in gespeicherter oder gedruckter Form kann keine Gewähr übernommen werden. Sofern im Einzelfall durch ausdrückliche schriftliche Vereinbarung dennoch eine Gewähr übernommen wird, bezieht sich diese nur auf die Richtigkeit des Datenbestan-des zur Zeit der Lieferung. Jegliche Gewährleistungsansprüche entfallen, wenn die Software nicht entsprechend den Bestimmungen dieses Vertrages oder der Bedienungsanleitung gemäß genutzt wird. Die Gewährleistungsansprüche gegen ZUXXEZ beginnen mit Gefahrenübergang und verjähren nach sechs Monaten ab Gefahrenübergang. Sie sind nicht übertragbar. Mängel müssen unverzüglich, spätestens jedoch nach 10 Arbeitstagen nach Wareneingang schriftlich gerügt werden. Verdeckte Mängel, die auch bei sorgfältiger Prüfung innerhalb dieser Frist nicht entdeckt werden, sind unverzüglich nach Feststellung schriftlich zu rügen. Für nicht rechtzeitige angezeigte Mengenfehler oder Mängel entfällt die Gewährleistung. Im Falle der Fehlerhaftigkeit der Software sind die Originalmedien, auf denen die Software gespeichert ist, ordnungsgemäß verpackt an ZUXXEZ zurückzuschicken. Der beanstandeten Software sind Name, Anschrift und Telefonnummer des Kunden sowie eine Beschreibung des Fehlers und ein Beleg, aus dem sich das Kaufsdatum ergibt, beizufügen. Bei begründeter Mangelrüge steht ZUXXEZ das Wahlrecht zwischen Nachbesserung und Ersatzlieferung zu. Mehrfache Nachbesserungen sind zulässig. Erst bei endgültiger fehlgeschlagener Nachbesserung oder Nachlieferung können sonstige Gewährleistungsansprüche, insbesondere Wandlung oder Minderung, geltend gemacht werden. Schadensersatzansprüche aus positiver Forderungsverletzung, Verschulden bei Vertragsschluss, aus unerlaubter Handlung oder anderen Rechtsgründen (einschließlich, aber nicht beschränkt auf, Schadensersatzansprüche aufgrund von Betriebsunterbrechungen, aus entgangenem Gewinn, Verlust geschäftlicher Informationen oder irgendeinen anderen Vermögensschaden) sind sowohl gegen uns als auch gegen unsere Erfüllungsgehilfen ausgeschlossen, soweit nicht vorsätzliches oder grob fahrlässiges Handeln vorliegt, oder es sich um eine schuldhafte Verletzung wesentlicher Vertragspflichten, die für die Erreichung des Vertragszweckes unverzichtbar sind, handelt, wobei der Schadensersatzanspruch im letzten Fall der Höhe nach auf den Ersatz des typischen vorhersehbaren Schadens beschränkt ist. Gewährleistungs- und Schadensersatzansprüche gegen uns sind nicht abtretbar.

1.3 EPILEPSIEWARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie das Produkt benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Familienmitglied unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- oder Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten,

SCHALTEN SIE SOFORT DAS GERÄT AB

und konsultieren Sie Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel erneut spielen.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels eine Pause von mindestens 10-15 Minuten pro Stunde ein.

1.4 INSTALLATION

Die Engine von "Jagged Alliance 2: WildFire" basiert auf der DirectX Technologie. Das bedeutet, dass DirectX 8.1 (oder höher) für das Spiel zwingend erforderlich ist. Im Lieferumfang des Produktes befindet sich DirectX in der Version 9.0b. Um DirectX zu installieren, legen Sie den "Jagged Alliance 2: WildFire" Datenträger in das dafür vorgesehene Laufwerk.
Falls die Autorun-Funktion Ihres CD/DVD-ROM Laufwerkes deaktiviert ist, öffnen Sie den Windows Explorer und selektieren Ihr CD/DVD-ROM Laufwerk. Doppelklicken Sie auf die Datei **Topstart.exe**, um das Menü aufzurufen.
Ist die Autorun Funktion Ihres Laufwerks aktiviert, erscheint automatisch das Autostart-Menü. Klicken Sie auf die Schaltfläche **DirectX 9.0b installieren**, um das Installationsprogramm von DirectX 9.0b aufzurufen.

Anmerkung: Nach der Installation von DirectX ist es zwingend erforderlich, den Rechner neu zu starten, damit die Änderungen wirksam werden, andernfalls wird "Jagged Alliance 2: WildFire" nicht lauffähig sein.

Sie sind jetzt zur Installation der Software bereit. Um die Installation zu beginnen, klicken Sie im Autorun - Menu auf den Button **JA2 WildFire installieren**. Die Installation erfordert mindestens 900 MB freie Festplattenkapazität. Am Ende der Installation haben Sie die Möglichkeit sich ein Desktop-Symbol und /oder ein Quicklaunch-Symbol (ein Symbol in der Taskleiste) anlegen zu lassen. Nach abgeschlossener Installation können Sie per Klick auf das Desktop-Symbol oder, falls selektiert, per Klick auf das entsprechende Icon in der Taskleiste **Jagged Alliance 2: WildFire** starten.

1.5 DEINSTALLATION

Um "Jagged Alliance 2: WildFire" von Ihrer Festplatte zu entfernen, klikken Sie auf die Startfläche, anschließend auf

Start - Programme - JA2 WildFire - WildFire deinstallieren

Befolgen Sie anschließend die weiteren Bildschirmanweisungen.

Achtung: Bei einer Deinstallation werden sämtliche in dem "Jagged Alliance 2: WildFire" - Verzeichnis befindlichen Dateien gelöscht. D.h. gespeicherte Spielstände oder gemachte Screenshots werden mit entfernt. Möchten Sie zu einem späteren Zeitpunkt erneut auf Ihre gespeicherten Spielstände zurückgreifen, kopieren Sie diese vor der Deinstallation an eine andere Stelle.

2.0 WILLKOMMEN IN ARULCO

Und ist ein Regime auch noch so beschissen...
Erwarten Sie nicht, dass man Sie als Befreier willkommen heißt...

In dem kleinen lateinamerikanischen Arulco herrscht eine skrupellose Diktatorin namens Deidranna. Ein Staatsstreich im Jahre 1999 mit dem Ziel das Land zu befreien und demokratische Wahlen einzuführen ist fehlgeschlagen. Niemand weiß genau, welches Schicksal die damals operierenden Söldnereinheiten ereilt hat. Tatsache ist jedenfalls, dass sich das kleine Land nach wie vor in der Hand der aus Rumänien stammenden Ehefrau des rechtmäßigen Herrschers Enrico Chivaldori befindet, welcher sich im Exil aufhält.
Und es gibt neuen Ärger in Arulco! US-Erhebungen über geheime Drogenkanäle brachten ans Tageslicht, dass es in dem gebeutelten Land neuerdings eine äußerst aktive Drogenmafia mit internationalen Verbindungen gibt. Der Drogensumpf scheint dort mittlerweile eine alles durchdringende Macht zu sein, weswegen Arulco erneut ins Visier weltpolitischen Interesses gerät.

Sie handeln im Auftrag der Central Intelligence Agency und werden mit einer Truppe Söldner ins Land eingeschleust. Ihre Aufgabe ist es das zu Ende führen, was im Jahr 1999 nicht gelungen ist und vor allem das allgegenwärtige Drogenkartell Arulcos zu zerschlagen. Als Legitimation führen Sie ein Schreiben des Exilregenten Enrico Chivaldori mit sich, da sich dessen Kontakte zu den Rebellen im Lande noch als nützlich erweisen könnten.

Glauben Sie uns, auf Sie wartet keine leichte Aufgabe. Sie werden das strategische Geschick eines Generals benötigen, das Verhandlungsgeschick eines Diplomaten, das Finanzgenie eines Vorstandsvorsitzenden - und einen Trupp der gemeingefährlichsten Söldner, welche die Welt je gesehen hat. Und glauben Sie nur nicht, dass sich Ihr Auftraggeber an Sie erinnern wird, wenn Sie scheitern...

Dies ist Jagged Alliance 2 Wildfire, ein aufregender Mix aus Strategie- und Rollenspiel. Das Herzstück Ihrer Profisoldaten heuern Sie über A.I.M., die Association of International Mercenaries, an. Doch andere werden folgen: Sie werden die einheimischen Arulcaner für Ihre Sache gewinnen, indem Sie Mut und Loyalität demonstrieren. Trainieren Sie Milizen und gewinnen Sie so einen Sektor nach dem anderen. Stoßen Sie in die Tiefen unterirdischer Minen vor, beuten Sie die Erzvorkommen aus, und entdecken Sie die Geheimnisse, die dort verborgen sind.

Mit jedem Erfolg kommen Sie dem Gesamtsieg näher, doch sollten Sie die Sache langsam angehen lassen. Manchmal kann ein taktischer Rückzug mehr bringen, als eine Schlacht um jeden Preis. Nutzen Sie zum Beispiel die Möglichkeit, sich aus einem Sektor zurück zu ziehen, und den Feind überraschend von der anderen Seite anzugreifen. Manche Stützpunkte Ihrer Gegner sind am Anfang uneinnehmbar, zum Beispiel Drassen. Hier müssen Sie Stück für Stück stärker werden und an Boden gewinnen. Aber am Ende werden Sie siegreich

sein - wenn Sie stets ein paar Dinge beherzigen: Verlieren Sie Ihr Ziel nicht aus den Augen. Sorgen Sie dafür, dass Ihre Männer immer gut ausgerüstet sind und es ihnen nicht an Motivation und Munition mangelt. Vor allem aber sorgen Sie dafür, dass Geld in die Taschen der Söldner fließt. Es gibt nichts, wirklich gar nichts Unangenehmeres als einen Söldner, dessen Gehaltsscheck geplatzt ist.

Wenn Sie gleich in das Spiel einsteigen wollen, blättern Sie einfach um. Die Einführung wird Sie in die wesentlichen Grundzüge von Jagged Alliance 2 Wildfire einweisen, ohne jedoch alle Einzelschritte zu erklären. Detaillierte Informationen über Strategien und Taktiken, die Sie in Ihren Kampagnen brauchen werden, erhalten Sie in den anschließenden Kapiteln. Die Schlacht um Arulco kann beginnen!

2.1 EINFÜHRUNG

Diese kurze Einführung wird Ihnen helfen, Ihre Karriere als Söldner anzugehen. Hier erfahren Sie, wie Sie das komplexe Spiel beginnen und welche Handlungsabläufe zunächst sinnvoll sind. Außerdem werden Sie hier mit den Grundbegriffen vertraut gemacht: Söldner rekrutieren, das Land erforschen und Schlachten schlagen. Es wird jedoch nicht alles erklärt. Umfassende Informationen über Strategie und Taktik erhalten Sie in den anschließenden Kapiteln.

TEIL 1: EIN TEAM ZUSAMMENSTELLEN

Wenn der Bildschirm mit den Grundeinstellungen erscheint, klicken Sie auf OK. Damit akzeptieren Sie die vorgegebenen Einstellungen und starten das Spiel. (Näheres zu den Einstellungen finden Sie im entsprechenden Kapitel)

Öffnen Sie zunächst Ihren guten alten Laptop und lesen ein paar E-Mails, die gerade eingetrudelt sind. Um die Nachrichten aufzurufen, klicken Sie auf den Button auf der linken Seite des Bildschirms. Es warten mehrere Nachrichten auf Sie. Die meisten sind von John, Ihrem Auftraggeber.

Eine E-mail stammt von einer Institution namens Psych Pro Inc.. Besuchen Sie deren Website, absolvieren Sie einen Psychotest und erschaffen sich auf diesem Weg einen eigenen Wunschsöldner. Mehr dazu erfahren Sie im Kapitel “Wunschsöldner kreiieren bei Psych Pro Inc.”. So, nachdem Sie nun Ihren Wunschsöldner kreiert haben, werden Sie sicher noch etwas mehr Feuerkraft haben wollen.

Kehren Sie zum Menü zurück und wählen Sie **"A.I.M., die Association of International Mercenaries"** an. Dort können Sie Ihre ersten Söldner anheuern.

Vier bis fünf Söldner sollten es schon sein. Vergessen Sie bei Ihrer Zusammenstellung nicht, einen Mediziner mitzunehmen und jemanden, der in der Lage ist Schlösser zu knacken. **Barry Unger** und **Cynthia "Fox" Guzzman** sind für den Anfang immer ein gutes Team, aber denken Sie daran, dass diese Söldner möglicherweise gerade nicht zur Verfügung stehen. Egal, wen Sie anheuern, Sie sollten sich immer ca. ein Drittel Ihres Geldes zurücklegen, um die Verträge später einmal verlängern zu können. Schließlich kann es eine ganze Weile dauern, bis Sie eine ständige Geldquelle für Ihr Team aufgetan haben.

Dateien

Während Sie im Internet sind, wollen Sie vielleicht auch einmal eine andere Site ansurfen. Nutzen Sie dazu die A.I.M. - Links-Seite. In Ihrem Datei-Manager finden Sie zudem einen Überblick über Arulco, das Land, welches Sie bald betreten werden. Nehmen Sie sich die Zeit, diese Informationen durchzulesen. Es lohnt sich.

Dateien

Wenn Sie bereit sind, sich in die Schlacht zu stürzen, klicken Sie im Laptop auf "Schließen". Der Kartenbildschirm erscheint. Der Kartenbildschirm enthält eine Menge cooler Funktionen und Features. Fürs Erste konzentrieren Sie sich aber nur auf die auf den rechten unteren Teil des Bildschirms. Klicken Sie auf den kleinen Pfeil-Button rechts neben dem Wort "Pause". Es wird Zeit, sich nach Arulco zu begeben.

Teil 2: ...Interessante Reisen machen...

Als nächstes sehen Sie, wie Ihre Söldner in der Stadt Omerta abgesetzt werden. Sobald alle Söldner den Hubschrauber verlassen haben, können Sie ihnen Befehle erteilen. Mit der Ankunft in Omerta befinden Sie sich im sogenannten Taktik-Bildschirm.

Bevor Sie auf Feinde treffen befinden Sie sich im Echtzeitmodus. Solange das der Fall ist, können Sie nach Lust und Laune mit einzelnen Söldnern oder mit der ganzen Truppe Sektor durchstöbern.

Aber damit wir uns gleich richtig verstehen: Es wird Feuergefechte geben. Sie werden auf feindliche Verbände stoßen, kaum dass Ihr Team gelandet ist. Sobald einer Ihrer Söldner einen Feind erblickt, beginnt der rundenbasierende Kampf. Während einer solchen Schlacht müssen Sie jeden Söldner

einzeln steuern, Gruppenbewegungen und Auswahlmodi sind nicht länger aktiv. Im rundenbasierenden Modus verfügt jeder Söldner über so genannte Actionpunkte (AP), die bestimmen, wie viel er während einer Kampfrunde tun kann. Schnelle und bewegliche Söldner können vielleicht mehrmals schießen oder eine größere Entfernung rennend zurücklegen. Für langsame Söldner kann es dagegen schon schwierig sein, während einer Runde auch nur einen Schuss abzugeben.

Wenn Sie auf einen Gegner feuern wollen, der sich in Sichtweite eines Ihrer Söldner befindet, so halten Sie den Cursor über den Feind. Ein Fadenkreuz erscheint. Mit einem Klick auf die linke Maustaste schießen Sie. Kampfoptionen für Fortgeschrittene wie z.B. genauere Zieleinstellung, Granaten werfen und Nahkampf finden Sie im Taktik-Teil dieses Handbuchs.

Jeder Söldner, der während eines Gefechtes aufrecht steht, bettelt förmlich darum, erschossen zu werden, und der Feind wird ihm diesen Wunsch nur zu gerne erfüllen. Ihre Söldner können aufrecht stehen, hocken oder flach am Boden liegen, und diese Möglichkeiten müssen Sie auch nutzen, wenn Sie überleben wollen. Damit ein Söldner seine Position verändert, fahren Sie mit dem Cursor über die entsprechende Figur. Sie sehen daraufhin einen nach oben zeigenden und einen nach unten zeigenden Pfeil. Während Sie die linke Maustaste gedrückt halten, bewegen Sie die Maus nach oben oder nach unten, je nachdem, wie der Söldner seine Position verändern soll. Stehen und Liegen sind zwei Pfeile auseinander, Stehen und Hocken hingegen nur einen Pfeil.

Die feindlichen Truppen in diesem Sektor sind nun wirklich keine Gegner für Ihr Team. Sie sollten in der Lage sein, sie ohne große Verluste zu besiegen. Wenn Sie einen Söldner mit medizinischen Kenntnissen in Ihrem Trupp haben, bekommen Sie nach der Schlacht Gelegenheit, Ihre Verletzten automatisch verbinden zu lassen. (Sie haben doch daran gedacht, einen Doktor anzuheuern, oder etwa nicht...?)

Teil 3: ...Interessante Leute treffen...

Sehen Sie sich gut um, nachdem Sie den ersten Kampf gewonnen haben. Südlich Ihres Landeplatzes werden Sie einen Jungen namens Pacos finden. Wenn Sie nun den Cursor über Pacos bewegen, erscheint ein ‚Lippen'-Icon. Dies ist das Symbol für den Sprechen-Befehl. Generell gilt: Der Cursor in Jagged Alliance 2 Wildfire wird automatisch zu dem Symbol, das in der jeweiligen Situation am logischsten erscheint. Wenn Sie den Cursor also über jemanden bewegen, mit dem Sie sprechen können, wird er zu einem ‚Lippen'-Icon, über einem Feind zu einem Fadenkreuz, über einer geschlossenen Tür zu einer Hand und so weiter.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den ‚Lippen'-Cursor, der sich über Pacos befindet. Jetzt erscheint ein Kasten mit den verschiedenen Möglichkeiten, sich Pacos zu nähern.

Pacos Mutter hat ihm verboten, mit Fremden zu reden (erst recht nicht mit bewaffneten!). Egal, was Sie zu ihm sagen, und wie Sie es zu ihm sagen, er wird schließlich wegrennen. Folgen Sie ihm in das Gebäude. Sie können "Fatima" von der Ernsthaftigkeit Ihrer Absichten überzeugen, indem Sie ihr den Brief zeigen, den Sie von Enrico Chivaldori erhalten haben. Dieser befindet sich im Inventar eines Ihrer Söldner (der zuerst angeheuerte). Ihr Auftraggeber hat nämlich Enrico Chivaldori kontaktiert und um einen Brief als Zeichen für Ihre Vertrauenswürdigkeit gebeten.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Gesicht des ersten Söldners in Ihrem Team, dem ganz links am unteren Rand des Bildschirms. Dadurch erscheint das Inventar des Söldners. Sie sehen die Ausrüstung des Teammitglieds und Bilder seines Equipments. Einer dieser Gegenstände ist der Brief. Mit einem Klick der linken Maustaste nehmen Sie den Brief, und mit einem weiteren Linksklick auf Fatima reichen Sie den Brief an sie weiter. Nachdem Fatima den Brief gelesen hat, wird Sie Ihr Team zum Hauptquartier der arulcanischen Rebellen führen. Dazu wird sie den Sektor schließlich verlassen und rechts aus dem Bildschirm verschwinden. Um ihr zu folgen, bewegen Sie Ihre Söldner zum Rand des Sektors und fahren dann mit dem Cursor auf dem Bildschirm ganz nach "Osten". Wenn Sich all Ihre Söldner dicht am Rand des Sektors aufhalten, wird der Cursor zu einem "Ausgangs"-Zeichen. Verlassen möglich Verlassen unmöglich

Gehen Sie noch einmal sicher, dass alle Söldner in der Nähe sind. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste, während der Ausgangs-Cursor sichtbar ist. Eine Box mit Optionen erscheint. Klicken Sie auf "OK", und schon reist Ihr Trupp in den nächsten Sektor (Sektor A10).

Sobald Sie im Hauptquartier der Rebellen angekommen sind, hören Sie sich alles an, was ihr Anführer Miguel zu sagen hat und versuchen Sie, ihn zu rekrutieren. (Die Option "Rekrutieren" finden Sie im Konversationsfenster.) Daraufhin werden Sie angewiesen, Dimitri, ein weiteres Mitglied der Rebellen, zu rekrutieren. Wenn Sie einen Auftrag und ein neues Teammitglied erhalten haben, durchsuchen Sie zunächst einmal den Stützpunkt der Rebellen nach nützlichen Gegenständen, die Sie für Ihre Mission benötigen. Dann verlassen Sie den Stützpunkt.

TEIL 4: ...UND SIE BEKÄMPFEN...

Ihr Auftrag lautet, in die Stadt **Chitzena** zu reisen. Sie könnten sich freilich die Zähne an anderen Zielorten ausbeißen, aber glauben Sie uns, um hier erfolgreich zu sein, müssen Sie zunächst stärker werden... Um Ihre Reise nach Chitzena zu planen, müssen Sie den Kartenbildschirm aufrufen. Hierzu klicken Sie entweder mit der linken Maustaste auf den Dreiecksbutton oder drücken die Taste M.

Bevor Sie nun in irgendwelche Schwierigkeiten geraten, sollten Sie Ihren Spielstand vielleicht abspeichern. Dazu klicken Sie entweder mit der linken Maustaste den großen Button mit dem Bild einer CD darauf oder Sie

drücken O für "Optionen". Klicken Sie jetzt auf den Button mit der Aufschrift "**Spiel speichern**". Es erscheint ein Bildschirm mit Slots, in denen Sie Ihre Spielstände speichern können. Klicken Sie einfach auf den zweiten Slot, und geben Sie eine passende Beschreibung ein (z.B. "Deidranna gezeigt, wo der Hammer hängt"). Der erste Slot ist für die "Quick Save"-Funktion, die später im Stichwortverzeichnis noch beschrieben wird.

Nachdem Ihr Spiel gespeichert wurde, kehren Sie zum Kartenbildschirm zurück. Dieser enthält eine Menge Informationen, aber um die meisten brauchen Sie sich zum jetzigen Zeitpunkt nicht zu kümmern. Es wird Zeit, dass Sie Ihrem Team den Auftrag erteilen, sich Richtung Chitzena in Marsch zu setzen. In der oberen linken Ecke des Bildschirms haben Sie eine Liste mit all Ihren Söldnern. Zu Beginn Ihres Trips klicken Sie bei jedem Ihrer Söldner auf die Spalte ZIEL. Jetzt wenden Sie sich der Karte selbst zu und fahren mit dem Cursor auf den Sektor B 2, dem rechten obersten Sektor der Stadt Chitzena. Nun wird der Pfad angezeigt, welchen Ihr Team einschlagen wird. Sie werden außerdem sehen, dass der Weg nach Chitzena weit ist und die lange Reise Ihrem Trupp viel Kraft kosten wird. Daher empfiehlt es sich, unterwegs in dem Städtchen San Mona zu rasten, welches nicht von Deidrannas Truppen besetzt ist.

Informationen über Städte können Sie übrigens dem Recon Bericht entnehmen. Wir empfehlen einen Doppelklick auf den Sektor C6 auszuführen, dem am nächsten zu Omerta befindlichen Sektor von San Mona. Jetzt setzt sich Ihr Trupp in Marsch.

Allerdings hat die Sache noch einen kleinen Haken: Ihre Söldner werden sich nicht bewegen, weil die Zeit stillsteht. Nein, das ist nicht das Ende der Welt. Das Spiel geht nur automatisch in den "Pause"-Modus, wenn Sie den Kartenbildschirm aufrufen. Damit es wieder weitergeht, werfen Sie einen kurzen Blick auf die Zeitkontrolle unten rechts auf dem Kartenbildschirm. Diese Kontrolle komprimiert die Zeit, so dass die Ereignisse genau so schnell vergehen, wie Sie es wünschen. Klicken Sie auf den kleinen Pfeil rechts neben dem blinkenden Wort "Pause", um die Zeit zu beschleunigen und Ihren Trupp in Bewegung zu setzen. Mit jedem Klick auf den Button verstreicht die Zeit schneller. Es dauert ein paar Spielstunden, um nach San Mona zu gelangen. Die schnelle Einstellung auf "60 min." ist in diesem Fall die beste. Jetzt sehen Sie Ihr Team, dargestellt als gelber Pfeil, seine Reise beginnen. Sollten Sie auf feindliche Verbände stoßen, werden Sie durch ein Fenster mit drei Buttons gewarnt: "PC-Kampf",

"Gehe zu Sektor" und "Rückzug". Wählen Sie "Gehe zu Sektor", wenn Sie kämpfen wollen!

Wenn Sie den Sektor betreten, erscheint ein Bildschirm, der es Ihnen erlaubt, die Söldner strategisch am Rand des Sektors zu platzieren. Aber fürs erste reicht es, wenn Sie mit der linken Maustaste auf **"Gruppieren"** klicken und Ihre Söldner mit dem Cursor positionieren. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf **"Fertig"**, wenn Sie so weit sind. Ihre erste Schlacht steht unmittelbar bevor.

Aber aufgepasst: Dieser wilde Haufen ist schon härter als die Typen, die sie in Omerta umgemäht haben. Sie haben nun zwei Möglichkeiten, entweder Sie kämpfen oder Sie weichen dem Kampf aus, um Ihre Kräfte für Chitzena zu sparen. Wenn Sie sich für den Kampf entscheiden, dann nehmen Sie sich die Zeit, sich eine Strategie zurechtzulegen. Denken Sie immer daran, dass Ihre Söldner eine lange Mission vor sich haben. Sie wollen ja schließlich nicht, dass alle schon in den ersten Stunden des Einsatzes an einer Bleivergiftung sterben, oder? Wenn Sie sich für eine ausweichende Taktik entschieden haben, dann positionieren Sie Ihren Trupp in der Nordwestlichen Ecke des Sektors und verlassen ihn in westlicher Richtung.

Sobald Sie in San Mona sind, sollten Sie die Stadt wiederum nach nützlichen Gegenständen durchsuchen und der örtlichen Bevölkerung bei ihren Problemen behilflich sein. Das wird die Erfahrungswerte Ihres Teams steigern. Wenn Sie bereit sind, für die Weiterreise, dann brechen Sie nach Chitzena auf.

Ein kleiner Tipp: Wenn Sie dort bei Nacht eintreffen, wird das Ihre Chancen auf einen Sieg erhöhen.

Mit der Schlacht um Chitzena haben Sie den ersten wichtigen Schritt zur Befreiung Arulcos gemacht. Mehr Informationen über das Spiel erhalten Sie in den anschließenden Kapiteln. Soforthilfe zu den Funktionen des Spiels erhalten Sie aber auch jederzeit, indem Sie im Spiel die Taste H drücken. Viel Glück! Im Kampf gegen die Armee der Herrin Deidranna und andere gefährliche Hindernisse, die es auf Ihrem Weg zu überwinden gilt, werden Sie es sicher brauchen!

3.0 DER LAPTOP

3.1 SÖLDNER ANHEUERN BEI A.I.M.

DIE A.I.M. HOMEPAGE

Der erste Schritt hin zu einem Team guter Profisoldaten führt über die Association of International Mercenaries, kurz A.I.M.. A.I.M. fungiert als Arbeitsvermittlung für die Crème de la Crème der Söldnergemeinde. Um A.I.M. zu kontaktieren, benutzen Sie Ihren Laptop. Beim Spielstart wird dieser automatisch geöffnet. Später öffnen Sie den Laptop, indem Sie auf dem Kartenbildschirm auf das Laptop-Symbol unten rechts klicken. Auf Ihrem Laptop-Bildschirm klicken Sie auf Web-Button links und wählen Sie aus den Lesezeichen A.I.M. aus.

Auf der Homepage von A.I.M. finden Sie einige nützliche und interessante Buttons. Im Moment interessiert uns nur der direkte Weg zu dem Söldnerteam Ihrer Träume. Informationen zu den anderen Inhalten der A.I.M. Site finden Sie im Kapitel A.I.M. Veteranen, Geschichte und Rechtliches und Andere Websites. Klicken Sie nun auf den Button "Mitglieder".

DAS A.I.M. MITGLIEDERREGISTER

Bevor Sie zur eigentlichen Söldnerübersicht gelangen, wählen Sie aus, nach welchen Kriterien die Söldner sortiert werden sollen. Sie können das Register nach Preisen, Erfahrung, Treffsicherheit, nach medizinischen oder technischen Fähigkeiten oder dem versierten Umgang mit Sprengstoff auf- oder absteigend sortieren. Nachdem Sie die Sortierung gewählt haben, gibt es zwei Möglichkeiten, das Register einzusehen und zu den Karteikarten der einzelnen Söldner zu gelangen:

a) Über den Button F: Den Fotoindex ansehen

b) Über den Button K: Karteikarte der Söldner einsehen.

Uns erscheint die erste Variante am praktischsten. Klicken Sie auf den Button mit der Aufschrift "F" und Sie gelangen zu einem Fotoindex aller vierzig A.I.M. Söldner. Hier haben Sie alles schön im Überblick. Wenn Sie das Register in absteigender Reihenfolge sortiert haben, erscheint das Foto des fähigsten Söldners

oben links auf dem Bildschirm. Beim Klick auf ein Portrait des Söldners führt Sie zu seiner Karteikarte mit einer Auflistung seiner Fähigkeiten, einer kurzen Charakterbeschreibung und den Vertragsmodalitäten. Hier erfahren Sie beispielsweise, welche Summe Sie aufbringen müssen, um den jeweiligen Söldner für eine oder zwei Wochen zu verpflichten. Ein Rechtsklick auf das Portrait führt zurück zum Fotoindex. Sie können sich mittels der Pfeil-Buttons durch die Karteikarten scrollen oder über einen Rechtsklick auf das Portrait den Fotoindex aufrufen. Falls Sie das Register neu sortieren möchten, gelangen Sie über den Button "Mitglieder" am unteren Bildschirmrand erneut zur Auswahl der gesuchten Fähigkeit.

Söldner-Karteikarten:

Eine wahre Fülle von Informationen enthalten die Karteikarten. Falls Sie es nicht mehr abwarten können, endlich einen Söldner engagieren, dann überspringen Sie diesen Abschnitt und gehen gleich zum Kapitel: "Per Videokonferenz Söldner anheuern". Allerdings empfiehlt sich eine sorgfältige Zusammensetzung Ihres Teams. Da gehört es schon dazu, sich mit den Stärken und Schwächen Ihrer zukünftigen Leute auseinander zu setzen. Die Skala reicht dabei von 0 bis 100. 0 bedeutet, dass der Söldner auf diesem Gebiet ein totaler Versager und 100, dass er der absolute Crack ist. Manche Söldner können Ihre Fähigkeiten durch Training und Einsätze im Feld verbessern. Damit steigt aber auch der Wert der Söldner, und dafür verlangen sie selbstverständlich wiederum mehr Geld...

Preis: bezeichnet den Betrag, den ein Söldner für seine Dienste berechnet. Der Preis variiert je nachdem, ob Sie den Söldner eine oder zwei Wochen anheuern. Der Lohn für einen Söldner wird direkt von Ihrem Konto abgebucht und muss im Voraus gezahlt werden. (Aus verständlichen Gründen arbeiten A.I.M.-Söldner ausschließlich gegen Vorkasse.) Verschleudern Sie nicht gleich all Ihr Geld für teure Söldner, bis Sie sich ihre kostspieligen Talente auch leisten können.

Gesundheit: bezeichnet sowohl die körperliche Verfassung als auch die Widerstandsfähigkeit eines Söldners. Ein Söldner mit 100 Gesundheitspunkten erfreut sich bester Gesundheit, wohingegen ein Söldner mit nur 10 Gesundheitspunkten schon an den Folgen eines verstauchten Zehs sterben kann. Der Gesundheitszustand eines Söldners beeinflusst auch alle anderen Statistiken und Fähigkeiten. Schließlich kann man nicht arbeiten, wenn einem jeden Moment der Arm abfällt...

Beweglichkeit: gibt an, wie gut und wie rasch sich ein Söldner körperlich auf eine neue Situation einstellen kann - egal, ob es sich dabei um einen Schuss aus einer Schrotflinte handelt oder eine lästige Stechmücke. Die Beweglichkeit hat Auswirkungen auf die Schnelligkeit, Reaktion und Koordination eines Söldners sowie auf seine Reisegeschwindigkeit.

Geschicklichkeit: gibt an, wie gut ein Söldner komplizierte, präzise Bewegungen ausführen kann. Jede Art medizinischer Hilfe etwa erfordert ein Höchstmaß an Geschicklichkeit, denn was hilft es schon, alle Bücher gelesen zu haben, wenn man zwei linke Hände hat?

Kraft stellt die Stärke Ihrer Söldner dar. Starke Söldner haben im Nahkampf bessere Chancen und eignen sich besonders gut dafür, Dinge aufzubrechen.

Führungsqualität bemisst Auftreten, Respekt und Persönlichkeit. Die Führungsqualität hat Einfluss auf die Leistung Ihrer Söldner während einer Schlacht und ihre Verhandlungen mit Nichtspieler-Charakteren.

Weisheit beeinflusst die Fähigkeit eines Söldners, aus Erfahrung und Training Lehren zu ziehen. Natürlich beeinflusst sie auch seine Auffassungsgabe. Intelligente Teammitglieder werden keine Schwierigkeiten mit dem Verständnis des Aufbaus komplizierter Waffen haben, während die mit weniger Grips Gesegneten mehr Zeit brauchen, um knifflige Dinge oder Aufgaben zu begreifen ("Heh Jungs! Seht euch doch mal diese komische Blechananas mit der Lasche an!")...

FÄHIGKEITEN DER SÖLDNER: Neben den Statistiken verfügen die A.I.M.-Mitglieder über vier grundlegende Fähigkeiten, die für das Söldnerhandwerk unabdingbar sind. Wie schon die Statistiken sind auch die Fähigkeiten auf einer Skala von null bis 100 eingetragen und verbessern sich, je mehr Übung ein Söldner hat. Eine mit null angegebene Fähigkeit kann man allerdings nicht verbessern. Manche Menschen sind eben einfach nicht zum Arzt oder Mechaniker geschaffen.

Erfahrungsstufe: Sie ist von allen Fähigkeiten die wichtigste. Unter diesem Begriff wird die Summe aller Talente der Söldner zusammengefasst: Ihre Jahre bei A.I.M., ihre geschlagenen Schlachten und wie versiert sie im Feld sind. Steigt ein Söldner um eine Erfahrungsstufe nach oben, so hat das verschiedene Vorteile:

- Ihre Fähigkeit, Sprengstofffallen und Hinterhalte zu entdecken, verbessert sich.
- Sie können sich besser anschleichen und ihre Gegner leise meucheln.
- Sie sind in der Lage, gegnerische Ziele schneller und genauer zu erfassen.
- Sie können Feinde wirkungsvoller stören (und werden selbst weniger oft gestört).
- Ihr Verhalten im Feld wird allgemein professioneller.
- Sie bekommen mehr Lohn. (Aber aufgepasst! Das ist ein Vorteil für die Söldner.)

Treffsicherheit: Ein gutes Auge und eine ruhige Hand sind das A und O eines guten Schützen. Die Treffsicherheit eines Söldners gibt an, wie genau er ein Ziel mit einer Feuerwaffe treffen kann.

Technik: Söldner benutzen so allerlei technischen Kram - ihre Waffen, Funkgeräte, Schlösser und so weiter. Je größer dabei das technische Verständnis eines Söldners, um so besser kann er kaputte oder verschlissene Gegenstände und Teile der Ausrüstung (z.B. Fahrzeuge) reparieren, an Schlössern herumbasteln und einzelne Gegenstände zu neuen zusammensetzen.

Sprengstoff: Das Geschick eines Söldners im Umgang mit Sprengstoff bestimmt, wie gut er Sprengstoffe herstellen, benutzen und unschädlich machen kann, ohne sich dabei selbst in die Luft zu jagen. Auch hier gilt: Ein auf diesem Gebiet besonders fähiger Söldner entschärft auch die komplizierteste Bombe, ohne ins Schwitzen zu kommen; ein unbegabter hingegen zerstört gleich das ganze Haus bei dem Versuch, eine Wunderkerze anzuzünden.

Medizin: Da Feuergefechte nur selten in der Nähe eines Krankenhauses stattfinden, müssen sich verletzte Söldner oft gegenseitig verarzten. Die medizinischen Fähigkeiten eines Teammitglieds geben an, wie gut sein aktuelles medizinisches Wissen und seine Fähigkeiten zur Wundheilung sind. Söldner mit großen medizinischen Fähigkeiten können mit einem Dosenöffner und einem Nähset eine Operation am offenen Herzen durchführen, während ein Söldner ohne derartige Fähigkeiten schon Schwierigkeiten haben dürfte, ein Pflaster richtig anzubringen.

Per Videokonferenz A.I.M. Söldner anheuern

Wenn Sie sich die Karteikarten angesehen haben, können Sie zur Tat schreiten und einen Söldner nach dem anderen engagieren. Wollen Sie einem Söldner einen Job anbieten, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf sein Portrait. Falls sich darauf hin nichts tut, dann haben Sie einen Söldner angeklickt, der gerade im wohlverdienten Urlaub ist oder der sonst etwas tut, was nun wirklich seine Privatsache ist. Sie können in diesem Fall eine Nachricht hinterlassen, indem Sie auf den Button "Nachricht" klicken.

ANHEUERN AUFLEGEN

Ein verfügbarer Söldner wird sich am Videokonferenz-Bildschirm melden. Wählen Sie nun die Zeitdauer des Vertrags. Wenn der Söldner eine Versicherung abgeschlossen hat, müssen diese Kosten übernommen werden. Freiwillig ist die Möglichkeit, die für manche Söldner empfohlene **Ausrüstung** ebenfalls zu bestellen. Falls Sie diese Option ankreuzen, bringt der Söldner seine Ausrüstung zum Einsatz mit. In der Regel lohnt sich diese Investition, aber alles ist letztendlich eine Kostenfrage. Wenn Sie Ihre Auswahl getroffen haben, klicken Sie auf **"Geld überweisen"**, ansonsten legen Sie wieder auf. Mit einem Rechtsklick auf das Portrait gelangen Sie zurück zum Fotoindex.

1 Tag | Keine Ausrüstung
1 Woche | Ausrüstung kaufen
2 Wochen
Vertragskosten:
GELD ÜBERWEISEN | ABBRECHEN

Nach dem Anheuern eines Söldners wird in einem Fenster angezeigt, zu welchem Zeitpunkt er sich an welchem Ort bzw. Sektor einfinden wird. Es kann sein, dass sie mehrere Spielstunden auf Ihre Neuerwerbung warten müssen, bis diese das nächste Flugzeug nach Arulco erwischt. Neu angeheuerte Söldner werden zu Beginn in der Stadt Omerta abgesetzt. Wenn Sie wollen, können Sie sie aber auch an anderen Orten absetzen lassen. Mehr dazu steht im Abschnitt über den Luftraum-Filter.

Bevor wir in der Erklärung fortfahren, folgende Anmerkung: Es ist freilich völliger Quatsch, nur einen einzigen Söldner im Einsatzgebiet abzusetzen. Es sollten schon 4 oder 5 Söldner sein. Allerdings sollten Sie Ihre Auswahl sorgfältig treffen und immer ein wenig Geld zurück behalten, denn Sie wissen nicht, wann sich wieder eine Geldquelle für Sie auftut. Als Faustregel für den Spieleinstieg gilt, dass Sie ca. ein Drittel Ihres Startguthabens reservieren sollten! Behalten Sie außerdem Geld zurück für die Erschaffung eines Wunschsöldners.

Sie wollen noch weitere Söldner engagieren? Gut. Dann führen Sie einen Rechtsklick auf das Portrait aus. Damit gelangen Sie zurück zum Fotoindex. Oder Sie klicken am unteren Bildschirm auf den Button "Mitglieder". Somit gelangen Sie wieder auf die Seite, auf der Sie die Auswahl der Sortierkriterien treffen können. Sie können auch mittels der "Pfeil-Buttons" durch die Mitgliederkarteien scrollen.

Geschafft! Sie haben ein Team an Söldnern zusammen gestellt. Nun fragen Sie sich sicher, wie und wo Sie mit Ihren Leuten am Einsatzort zusammen treffen? Lesen Sie hierzu das Kapitel: “Laptop verlassen”.

A.I.M. Veteranen, Geschichte und Rechtliches

Zusätzlich zu Ihrer Hauptfunktion des Anwerbens von Söldnern enthält die A.I.M. Homepage noch viele weitere Elemente, die Sie sich gerne einmal anschauen sollten. Schon auf der Startseite finden Sie die nötigen Verknüpfungen, jedoch können alle mit A.I.M. verbundenen Sites von jeder anderen Seite aus über die Buttons am unteren Bildschirmrand angesteuert werden.

a) Veteranen
Klicken Sie auf der A.I.M. Homepage auf den Button . So gelangen Sie zu einer Liste der Veteranen. Hier finden Sie die Lebensgeschichten vieler alt gedienter A.I.M.-Veteranen, die den Beruf des Söldners schon an den Nagel gehängt haben.

b) Geschichte
Der Button G auf der A.I.M. Homepage führt zu einer Selbstdarstellung der berühmten Söldneragentur A.I.M.. Hier können Sie nachlesen, wie alles begann.

c) Rechtliches
Der Button mit der Unterschrift "Regeln" auf der A.I.M. Homepage führt zu den allgemeinen Geschäftsbedingungen der Agentur. Hier können Sie beispielsweise über Versicherungen und Vertragsgrundlagen nachlesen.

Zum Thema Krankenversicherung: Für einige Söldner müssen Sie eine Art Krankenversicherung hinterlegen. Dieser Geldbetrag ist eine Entschädigung dafür, dass der Söldner für Sie sein Leben aufs Spiel setzt. Übersteht der Söldner seinen Dienst bei Ihnen unbeschadet, so bekommen Sie das Geld zurück. Wird er verletzt, bekommen Sie einen Teil der Summe erstattet. Wenn er von einem seiner Aufträge jedoch im Sarg zurückkehrt, ist die hinterlegte Summe dahin.

d) Links
Auf der A.I.M. Homepage gibt es einen Button mit einem doppelten Ring, welcher zu den mit A.I.M. verbundenen Internetseiten führt. Lesen Sie hierzu im Kapitel "Andere Websites".

3.2 Wunschsöldner kreieren bei Psych Pro Inc.

E-mail

Öffnen Sie Ihren Laptop und klicken Sie auf den Button "E-mail" und schauen Sie nach ob Sie eine e-mail von "Psych pro Inc." haben. Falls ja, dann können wir Sie beruhigen. Es handelt sich keineswegs um Spam oder einen dubiosen Virus. Vielmehr wird Ihnen die Erstellung eines Wunschsöldners angeboten, als Gegenleistung für einen bestimmten Geldbetrag versteht sich. Gehen Sie ruhig auf dieses Angebot ein! Es lohnt sich. Blättern Sie auf die letzte Seite der Mail, wo Sie den Aktivierungskode für die Website dieser Organisation entnehmen können, er lautet CIA003. Schließen Sie die E-mail und merken Sie sich den Code. Wenn Sie in Ihrem Laptop auf "Web" klicken, werden Sie nun den Eintrag "BSE" finden.

Web | A.I.M | B.S.E

BSE steht für "Bundesinstitut für Söldnerevaluierung". Gehen Sie auf die Website von BSE und geben Sie den Zugangscode CIA003 ein. Drücken Sie anschließend auf **ENTER**. Mit dem **BEGINNEN**-Button starten Sie die Erschaffung Ihres persönlichen Wunschsöldners. Geben Sie zuerst den vollen Charakternamen ein (z.B. "Hermann Nudelmann") und dann einen möglichst coolen Spitznamen (z.B. "Nudel"). Außerdem müssen Sie noch das Geschlecht Ihres Charakters wählen.

Ihre nächste Aufgabe besteht darin, das Persönlichkeitsprofil des Charakters zu erstellen. Einige Fragen mögen zwar, äh, etwas ungewöhnlich erscheinen, aber von Ihren Antworten hängt die Persönlichkeit Ihrer Eigenkreation ab und beeinflusst deren Verhalten und Eigenschaften im Spiel. Antworten Sie deshalb immer so, wie es Ihr Söldner tun würde.

Nachdem Sie auf diese Weise seine Macken und Marotten festgelegt haben, geben Sie Ihrem Charakter Punkte für bestimmte Eigenschaften. Diese bestimmen seine Stärken und Schwächen, z.B. seine Gesundheit und Beweglichkeit. Denken Sie dabei bitte immer daran, dass eine Fähigkeit, der Sie den Wert 0 zugewiesen haben, niemals verbessert werden kann. Ein passendes Portrait und eine markante Stimme verleihen Ihrem Charakter den letzten Schliff. Bestätigen Sie Ihre Auswahl. Nachdem Sie den Test durchlaufen haben, erhalten Sie die Nachricht, dass sich Ihr Wunschsöldner zu seinem Zielort begeben wird. Er oder sie wird sich zusammen mit den bei A.I.M. engagierten Söldnern am Startsektor einfinden.

3.3 ANDERE WEBSITES

Auf Ihrem Laptop befinden sich verschiedene Websites. Klicken Sie hierzu auf "**Web**" und dann auf "A.I.M." Auf der Homepage von A.I.M. finden Sie den Button "Links", welcher zu folgenden befreundeten Websites führt:

EINKAUFEN BEI BOBBY RAYS WAFFENFUNDGRUBE

Es dauert eine Weile, bis Bobby Ray seinen Laden zum Laufen bringt. Vermutlich wird es so lange brauchen, bis Sie Drassen unter Ihre Kontrolle gebracht haben, ein großer Meilenstein in Ihrer Mission, welcher erst zu einem fortgerückten Zeitpunkt des Spieles zu verwirklichen ist. Aber wenn es schließlich so weit ist, hat Bobby Ray alles, was auf Ihrem Wunschzettel steht.

Wenn Sie Bobby Rays Website geladen haben, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf das Bild der Gegenstände, die Sie kaufen wollen und legen sie in Ihren Einkaufskorb. Um einen Gegenstand wieder aus dem Einkaufskorb zu entfernen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das entsprechende Bild. Haben Sie Ihre Auswahl getroffen, so rufen Sie die Bestellformular-Seite auf. Hier finden Sie dann eine Aufstellung aller Gegenstände, die Sie bestellen wollen. Bestimmen Sie den Ort, an den Ihre Sachen geliefert werden sollen und die Art des Versandes. Abschließend klicken Sie auf den "Bestellen"-Button.

Ihre Waffen werden innerhalb weniger Tage an den angegebenen Ort geliefert. Meduna und Drassen sind die einzigen Städte mit einem Flughafen in ganz Arulco. Sie werden Ihr Paket also wahrscheinlich an einem dieser Orte abholen müssen. Zu Beginn des Spiels sind beide Städte noch in der Hand des Feindes. **Hinweis:** Bobby Rays Waffenfundgrube ist nicht der einzige Ort, an dem Sie neue Sachen erwerben können. Sie können auch mit den Charakteren, die Sie in Arulco treffen, über den Kauf oder Verkauf von Dingen verhandeln. Die haben dann zwar nicht die große Auswahl, aber dafür verlangen sie auch nicht Hunderte von Dollar für den Versand, und Sie müssen nicht tagelang auf Ihre Bestellung warten.

McGilliguttys Bestattungsunternehmen

Außerdem können Sie in McGillicuttys Bestattungsgeschäft einige interessante Bestellungen aufgeben. Schauen Sie ruhig öfter mal vorbei.

Die Versicherungsagentur Hammer, Amboß & Steigbügel

Bei den Versicherungsmaklern Hammer, Amboß & Steigbügel können Sie Versicherungen für Ihre Söldner abschließen. Eine Versicherung bietet Ihnen die Möglichkeit, Ihre hohen Investitionen in die Söldner abzusichern. Für eine kleine Prämie, die Sie im Voraus bezahlen müssen, bekommen Sie eine Rückerstattung für jeden verbleibenden Arbeitstag, den ein toter Söldner nicht mehr antreten kann. Stellen wir uns beispielsweise einmal vor, Sie heuern einen Söldner eine Woche lang für $1.000 pro Tag an, und der Söldner stirbt am dritten Tag. Haben Sie eine Versicherung abgeschlossen, so bekommen Sie $4.000 zurück, die Sie sonst hätten in den Wind schreiben können. Näheres hierzu erfahren Sie auf der Website von Hammer, Amboß & Steigbügel.

3.4 DER LAPTOP - IHRE INFORMATIONSZENTRALE

E-mail

E-MAILS

Wenn Sie neue E-Mails erhalten haben, werden Sie benachrichtigt, sobald Sie den Laptop einschalten. Gehen Sie in der Liste links auf dem Bildschirm auf E-Mail. Die neuen Nachrichten erscheinen sodann in Fettdruck. Neben nützlichen Informationen enthalten manche Mails auch neue Internetadressen, die Sie ruhig einmal ansurfen sollten. Diese erscheinen als Lesezeichen in Ihrem Browser. Checken Sie in regelmäßigen Abständen Ihre E-mails.

Dateien

DATEIEN / FILEMANAGER

Im Verlauf von Arulcos Befreiung werden Sie Computerdateien erhalten, die Sie sich mit Hilfe dieses Programms ansehen können. Zu Beginn des Spiels liegt Ihnen nur ein Aufklärungsbericht über Arulco vor, den Sie sich auf jeden Fall einmal ansehen sollten. Ihre Dateien finden Sie im Verzeichnis "Dateien" auf der linken Seite Ihres Laptop-Bildschirms.

Personal
Söldner: 9

PERSONALMANAGER

Auf der linken Seite des Laptop-Bildschirms befindet sich der Button "Personal". Wenn Sie hier klicken, gelangen Sie zum Söldnermanager. Dieser bietet detaillierte Informationen über Ihre Söldner und das, was sie bislang erreicht haben. Der Hauptbildschirm besteht aus einem Söldner-Index. Hier können Sie sich die Statistiken und Inventare der einzelnen Söldner ansehen. Im Statistikteil werden die Eigenschaften und Fähigkeiten Ihrer Söldner einander gegenübergestellt. Außerdem enthält der Hauptbildschirm noch verschiedene andere Informationen über Ihr kämpfendes Personal, wie etwa die Zahl der getöteten Feinde, Vertragssituation und Geldbeträge. Diese Informationen können sich als sehr nützlich erweisen, wenn es darum geht zu entscheiden, wen Sie behalten und wen Sie vor die Tür setzen wollen.

Finanzen
$27,095

FINANZEN

Auf der linken Seite Ihres Laptop-Bildschirms befindet sich der Button "Finanzen". Hier sollten Sie öfter mal vorbeischauen, vor allem, wenn Sie neue Ausgaben tätigen wollen und noch keine Einkunftsquelle in Sicht ist. Die Finanzübersicht ermittelt aus Einnahmen und Ausgaben den Kontostand des Vortages und enthält eine Prognose auf den Kontostand des laufenden Spieltages, unter Berücksichtigung der voraussichtlichen Einkünfte. Sie wissen ja, Geld ist im Söldnerbusiness das A & O. Was Sie nicht haben, können Sie nicht ausgeben. Tipp: Beim Spielstart sollten Sie nicht Ihr ganzes Geld in den ersten Söldnertrupp investieren. Es empfiehlt sich, ca. ein Drittel der vorhandenen Summe zurück zu halten, damit Sie die Verträge Ihrer Söldner auch verlängern können. Falls Sie auf der A.I.M. Site beginnen, Söldner anzuheuern, dann sollten Sie daran denken, Geld für die Erstellung Ihres Wunschsöldners übrig zu lassen.

3.5 DEN LAPTOP VERLASSEN ... ... UND IN DEN TAKTIKBILDSCHIRM WECHSELN

Mit Surfen alleine werden Sie den Krieg um Arulco auf Dauer nicht gewinnen können. Um zum Einsatzgebiet zu gelangen, schließen Sie bitte den Laptop. Klicken Sie hierzu auf den "Schließen-Button" Schließen am Laptop-Bildschirm links unten. Jedes Mal, wenn Sie den Laptop schließen, befinden Sie sich zunächst im Kartenbildschirm. Dieser hat viele Funktionen, welche Sie vor allem im späteren Spielverlauf benötigen. Lesen Sie hierzu im Kapitel "Kartenbildschirm".

Wenn Sie beim Spielstart Söldner engagiert haben, werden Sie jetzt zum Einsatzort gehen wollen, um mit Ihren Leuten zusammen zu treffen. Hierzu müssen Sie den Kartenbildschirm verlassen und zum Taktikbildschirm gelangen. Klicken Sie hierzu auf das Pfeilsymbol zwischen Pausen-Anzeige und Spielzeit-Anzeige in der rechten unteren Bildschirmecke Pause. Warten Sie, bis der Sektor geladen wird.

Im späteren Spielverlauf müssen Sie auf das darüber befindliche Dreieck klicken, um zum Taktikbildschirm zu gelangen. Sie wechseln also zwischen Taktikbildschirm und Kartenbildschirm mit Hilfe der Dreiecks-Buttons. Im Taktikbildschirm befindet sich das Dreieck über der Minikarte unten rechts.

Vom Taktikscreen zum Laptop und zurück (über die Übersichtskarte)

Hinweis: Solange Sie keine Söldner angeheuert haben, können Sie nicht zum Taktikbildschirm wechseln.

4.0 DER TAKTIKBILDSCHIRM

Aufrufen des Taktikbildschirms

Sie können nur in den Taktikbildschirm wechseln, wenn Sie mindestens einen Söldner angeheuert haben. Bitte lesen Sie im Kapitel "Den Laptop verlassen und in den Taktikbildschirm wechseln", wie Sie zwischen den Bildschirmen umschalten. Beachten Sie bitte, dass Sie immer nur über den Weg des Kartenbildschirmes Ihren Laptop aufrufen können oder in den Taktikbildschirm gelangen. Der Kartenbildschirm, welchem ein eigenes Kapitel gewidmet ist, ist sozusagen die Schaltzentrale in Jagged Alliance 2 Wildfire.

Aufklärung in Echtzeit

Um bei der Befreiung Arulcos erfolgreich zu sein, müssen Sie das Land gründlich erforschen, nach Gegenständen suchen und mit den Einwohnern interagieren. All diese Aktivitäten steuern Sie über den Taktikbildschirm. Hier bewegen Sie Ihre Söldner durchs Gelände, sammeln Informationen und benutzen die Gegenstände, die Sie in Arulco finden. Wie der Name schon vermuten lässt, laufen über den Taktikbildschirm auch die Kämpfe ab. Sobald Sie auf Feinde treffen, wechselt der Echtzeitmodus der Aufklärungsphase in den rundenbasierten Modus des Kampfes.

SÖLDNERPORTRAITS

Neben Ihrer unmittelbaren Umgebung werden auf dem Taktikbildschirm auch einige Portraits Ihrer Söldner und deren Statistiken angezeigt.

Portrait: Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Bild des Söldners, um ihn auszuwählen. Mit der rechten Maustaste gelangen Sie zum Inventar des jeweiligen Söldners.

Name: Während eines Kampfs werden die verbleibenden Actionpunkte rechts neben dem Namen des Söldners angezeigt.

Balkendiagramm: Dieses Diagramm zeigt die drei wichtigen Werte Gesundheit, Energie und Moral an.

Gesundheit: Der rote Balken zeigt die aktuelle körperliche Verfassung des Söldners an. Wird der Söldner verwundet, so verkürzt sich der Balken je nach Grad der Verwundung und hinterlässt statt dessen einen "Verletzungsindikator". Unbehandelte Verletzungen werden gelb angezeigt, versorgte Wunden hingegen rosa. Unbehandelte Verletzungen können auf die Dauer zu einer bleibenden Beeinträchtigung des Gesundheitszustands des Söldners führen.

Energie: Der grüne Balken zeigt die Atemfrequenz und die Energie eines Charakters an. Der Balken wird um so kürzer, je mehr sich der Söldner anstrengt und länger, wenn er sich ausruht. Wie schnell ein Charakter Energie zurückgewinnt, hängt in erster Linie davon ab, wie erschöpft er war. Schlaf oder Schlafmangel haben großen Einfluss auf die Energie einer Figur. Bei einem Söldner, der unter Schlafentzug leidet, kann sich sogar das potentielle Energiemaximum dauerhaft verringern. Am Ende führt dann seine Erschöpfung unausweichlich zum Zusammenbruch.

Moral: Moral ist das Maß für die Gefühlslage eines Söldners. Die Moral eines normalen Söldners bewegt sich meist irgendwo in der Mitte; er ist sozusagen moralisch "stabil". Je höher der Balken für die Moral, umso glücklicher der Söldner. Zwar werden Ihre Söldner Sie nicht gleich verlassen, wenn Sie unglücklich sind, aber dennoch könnte Ihre Leistung darunter leiden oder ihre Vertragsverlängerung davon abhängen.

Erste und zweite Hand: Hier werden die Gegenstände angezeigt, die ein Söldner in seinen Händen hält. Um einen Gegenstand von der ersten in die zweite Hand zu legen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die zweite Hand. Näheres hierzu erfahren Sie im Abschnitt Inventar.

Söldner bewegen

Söldner auswählen: Wenn ein Söldner Ihre Anweisungen befolgen soll, müssen Sie ihn zuerst auswählen. Dazu können Sie entweder mit der linken Maustaste auf das jeweilige Portrait klicken, die Tasten F1 bis F10 drücken oder mit der linken Maustaste die Figuren auf dem Bildschirm anklicken. Das Bild eines ausgewählten Söldners wird hervorgehoben.

Einen besseren Überblick bekommen: Ist Ihnen durch Bäume der Blick versperrt, so verschaffen Sie sich einen besseren Überblick, indem Sie mit der Taste T die Baumkronen an- oder abschalten. (Wenn die Baumkronen unsichtbar sind, sind die Bäume trotzdem noch da. Auf dem Bildschirm sind aber nur die Baumstämme zu sehen.) Die Taste W (für "Drahtgitter ein/aus") erfüllt eine ähnliche Funktion für Gebäude. Wenn Sie sich den ganzen Sektor aus der Vogelperspektive ansehen wollen, drücken Sie entweder die Taste Entf oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die kleine Karte in der rechten unteren Ecke Ihres Taktikbildschirms.

Herumlaufen: Im Echtzeitmodus erscheint der normale Zielcursor als Quadrat. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Ziel, und der aktuell ausgewählte Söldner wird versuchen, dorthin zu gelangen. Die Geschwindigkeit, mit der sich der Söldner dabei bewegt, hängt von seiner Physis, seinem Energielevel und der Art des Terrains ab. Während eines Gefechts kommt es auch auf die Zahl der Actionpunkte an, die einem Söldner noch zur Verfügung stehen. Mehr dazu erfahren Sie im Kapitel "Actionpunkte". Sie können einen Söldner auch an einen bestimmten Ort rennen lassen, indem Sie auf das Ziel doppelklicken.

Weg vorzeichnen: Allgemein werden Ihre Söldner versuchen, Hindernisse zu umgehen und den einfachsten und kürzesten Weg zu nehmen. Aber natürlich ist der Weg, den ein Söldner als den besten erachtet, nicht unbedingt der Weg, den Sie vorgesehen haben. Um den Weg möglichst genau zu planen, halten Sie die Umschalt-Taste ⇧ gedrückt, während Sie das Ziel aussuchen. Dadurch wird genau angezeigt, welchen Weg der Söldner nehmen wird. Bei gedrückter ⇧ -Taste bleibt der Cursor zudem immer "dicht" am Boden. Das ist vor allem in geschlossenen Räumen nützlich, in denen Ihnen Wände und andere Hindernisse den Weg versperren können.

Eine Gruppe bewegen: Sie können eine ganze Gruppe Söldner auswählen, indem Sie links klicken und einen Kasten um die Gruppe herum ziehen. Mit Alt -linke Maustaste fügen Sie einen einzelnen Söldner der Gruppe hinzu. (Wenn dieser Söldner schon Teil der Gruppe ist, wird er durch Alt -linke Maustaste wieder aus der ausgewählten Gruppe entfernt.) Allerdings bewegen sich die verschiedenen Söldner im Team auch mit unterschiedlicher Geschwindigkeit, so dass Sie manchmal auf die Langsamen in der Gruppe warten müssen. Außerdem sollten Sie beachten, dass Sie im rundenbasierenden Kampf keine ganze Gruppe bewegen können. Mitten in einem Feuergefecht werden Sie sich jedem Söldner einzeln widmen wollen - glauben Sie uns das!

Manchmal wird es erforderlich sein, dass sich alle Söldner an einer Stelle sammeln. Jagged Alliance 2 Wildfire bietet Ihnen die Möglichkeit, alle Ihre Söldner auf einfache Art und Weise zu demselben Ziel zu dirigieren.

1. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Ziel, und halten sie die Taste gedrückt. Ein rotes Quadrat erscheint.
2. Drücken Sie nun auch die rechte Maustaste und halten Sie diese gedrückt. Ein weiteres rotes Quadrat erscheint in dem ersten roten Quadrat.
3. Lassen Sie nun beide Maustasten los. Alle Mitglieder des Trupps werden sich zum ausgewählten Ziel begeben.

Beachten Sie, dass dieser Modus während rundenbasierender Kämpfe nicht funktioniert. Dann nämlich können die Söldner nur einzeln bewegt werden. Eine fein säuberliche Schlachtaufstellung ist das Letzte, was Ihre Söldner wollen, wenn Sie von feindlichen Verbänden umstellt sind.

Eine Aktion fortsetzen: Während rundenbasierenden Kämpfen kann es vorkommen, dass ein Söldner mitten in einer Aktion innehält und berichtet, was er sieht. Wenn Sie auf das Portrait des Söldners klicken, fährt dieser mit seiner Aktion fort. Das Wort FORTS. zeigt an, dass Ihr Söldner in einer Aktion unterbrochen wurde.

Bewegungsarten: Normalerweise schlendern Ihre Söldner gemütlich herum. Auf dem Schlachtfeld kann sie diese Gemütlichkeit natürlich geradewegs den Kopf kosten. Deswegen bietet Jagged Alliance 2 Wildfire auch noch diverse andere Bewegungsarten.

Stehen/Rennen: Nutzen Sie diese Funktion, wenn Schnelligkeit gefragt ist. Rennen ist die schnellste Art, sich zu bewegen, reduziert jedoch den blauen Energiebalken am schnellsten. Außerdem sind rennende Söldner weniger aufmerksam und machen in der Regel mehr Lärm.

Ducken/Kauern: Ducken oder in die Hocke gehen bietet dem Söldner mehr Deckung und schützt ihn davor, zu früh gesehen zu werden.

Hinlegen/Kriechen: Platt auf dem Boden zu liegen ist die sicherste Art, auch dann noch vorwärts zu kommen, wenn man unter starkem Beschuss ist. Dafür geht es sehr langsam und ist ziemlich anstrengend.

Die Art der Fortbewegung kann auf verschiedene Weise geändert werden:

1. Mit dem Cursor: Plazieren Sie den Cursor über einem Söldner. Ein Pfeil erscheint. Soll ein stehender Söldner in die Hocke gehen, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie den Cursor dann nach unten. Wiederholen Sie diesen Vorgang, wenn sich ein kauernder Söldner hinlegen soll. Ein kauernder Charakter erhebt sich, wenn sie ihn mit der linken Maustaste anklicken, die Taste gedrückt halten und den Cursor dann nach oben ziehen. Wenn Sie den Cursor weit genug nach oben oder unten ziehen, so dass zwei Pfeile erscheinen, können Sie aus dem Stand direkt in die Bauchlage gehen und umgekehrt.

2. Mit der Söldner-Bedienleiste: Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt. Die Söldner-Bedienleiste erscheint. Auch mit ihr können Sie die Position eines Charakters verändern.

3. Mit dem Inventarverzeichnis: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Portrait des Söldners unten auf dem Bildschirm, und das Inventarverzeichnis erscheint. Neben einer Reihe von anderen Optionen haben Sie auch hier die Möglichkeit, die Position des jeweiligen Söldners zu verändern.

4. Mit der Tastatur: Die Taste R lässt den Söldner rennen, S aufrecht stehen, C kauern und P lässt ihn sich hinlegen.

5. Durch die Bewegungsarten scrollen: Diese Funktion steht Ihnen nur während des rundenbasierenden Kampfes zur Verfügung. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Ziel und halten Sie die Taste gedrückt. Drücken Sie nun die rechte Maustaste mehrmals, um durch die diversen möglichen Bewegungsarten zu scrollen. Ein animierter Cursor zeigt während des Kampfs die Bewegungsart und den Verbrauch an Actionpunkten an.

Blickrichtung ändern: Wenn hinter Ihnen plötzlich jemand mit einer Schrotflinte auftaucht, müssen Sie sich schnell nach ihm umdrehen können. Damit ein Söldner seine Blickrichtung ändert, halten Sie die rechte Maustaste gedrückt, um die Söldnerbedienleiste aufzurufen. Dann klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Pfeile-Icon. Nun klicken Sie abermals mit der linken Maustaste in die Richtung, in welche der Söldner schauen soll. Mit der Taste L können Sie den "Ansehen"-Cursor auch direkt aufrufen.

Rückwärts/seitwärts laufen: Halten Sie die Alt-Taste gedrückt während Sie mit der linken Maustaste auf ein Zielquadrat drücken, und der ausgewählte Söldner wird den Weg dorthin rück- oder seitwärts laufen. Wenn Sie sich aus der Nähe Ihrer Feinde zurückziehen und dabei trotzdem Ihren Kameraden Deckung geben wollen, ist dies die ideale Vorgehensweise. Sie funktioniert auch dann, wenn der Söldner kriecht oder kauert.

Söldner austauschen: Manchmal stehen sich die Spielfiguren gegenseitig im Weg. Um zwei Söldner (oder einen Söldner und einen Zivilisten) gegeneinander auszutauschen, wählen Sie einen aus und fahren mit dem Cursor auf den anderen. Dann drücken Sie X auf dem Keyboard. Das funktioniert auch während eines Kampfs, allerdings müssen dafür beide Figuren genug Actionpunkte haben.

Klettern: Diese Technik erlaubt es Ihnen, über Mauern zu klettern oder über Zäune zu springen. Gehen Sie direkt zu der Mauer, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie den Cursor nach oben, bis ein leiterförmiger Pfeil erscheint. Geschieht dies nicht, so können Sie diese Mauer nicht hochklettern. Außerdem können Sie nur auf flache Flächen hinaufklettern. Alternativ klicken Sie auf die "Leiter" Schaltfläche neben dem entsprechenden Söldnerportrait im Inventarverzeichnis.

Ist ein Söldner erst einmal irgendwo hinaufgeklettert, stellt sich der Cursor automatisch auf den oberen Level ein. Wollen Sie zwischen oberem und unterem Level wechseln, benutzen Sie hierzu entweder die Buttons im Inventarverzeichnis oder die -Taste.

STEALTH MODE: Manchmal ist es nötig, dass sich ein Söldner so leise wie nur möglich bewegt und sich an seinen Gegner anschleicht. Wenn Sie sich in Stealth Mode bewegen, machen Sie zwar keinen Mucks, aber es kostet Sie viele Actionpunkte. Rufen Sie das Inventarverzeichnis des Söldners auf und drücken Sie den Stealth Mode-Button , um mit dem Schleichen zu beginnen. Der Button bleibt so lange hervorgehoben, wie der Stealth Mode aktiv ist. Der Cursor ist dann gelb, und das Bild des Söldners wird von einem gelben Rechteck eingerahmt. Sie können den Stealth Mode an- und abschalten, indem Sie die Taste Z drücken oder Alt + Z für den ganzen Trupp.

SCHWIMMEN: Während Ihres Einsatzes wird Ihr Team immer wieder auf Seen, Flüsse und andere Gewässer stoßen. Die Söldner können auch diese gefährlichen Stellen meistern, aber wenn nicht zufällig eine nette kleine Brücke in der Nähe ist, werden Sie sich dabei unweigerlich nasse Füße holen.
Zudem kann Schwimmen sehr anstrengend sein. Bevor Sie einen Söldner also einen Kopfsprung ins kühle Nass machen lassen, sollten Sie seinen blauen Energiebalken kontrollieren. Während er nämlich das Gewässer - oftmals beladen mit schwerer Ausrüstung - durchschwimmt, wird er müde werden und seine Energie nachlassen. Ist der Energiebalken bei null angekommen, ertrinkt der Söldner und wird Fischfutter. Außerdem besteht immer die Gefahr, dass die Ausrüstung eines Söldners beim Schwimmen beschädigt wird. Nachdem Sie einen Fluß durchschwommen haben, sollten Sie das Inventar jedes Söldners und die Funktionsfähigkeit jedes Gegenstands kontrollieren. Ihre Waffen sollten Sie besonders unter die Lupe nehmen, denn die gehen in der Regel als erstes kaputt.
Noch ein Tipp: Nicht jeder Ihrer Söldner kann schwimmen. Dazu gehören z.B. Ira und Barry. Bevor Sie also Ihre Söldner ins kühle Nass schicken, überprüfen Sie diese auf die "Wasserverträglichkeit".

IN BENACHBARTE SEKTOREN WEITERZIEHEN: Wenn alle Söldner eines Trupps nahe einer Treppe oder des Sektorenrands sind, können sie in den benachbarten Sektor weiterziehen. Bewegen Sie die Maus an den Rand des Bildschirms und damit an den Rand des Sektors bis ein "Ausgangs"-Cursor erscheint. Mit der linken Maustaste rufen Sie ein Fenster mit diversen Reiseoptionen auf.

Nur der ausgewählte Söldner betritt den angrenzenden Sektor.
Der gesamte Trupp reist in den Nachbarsektor.
Gehe zu Sektor: Diese Funktion (innerhalb eines Sektors) ist vor allem dann nützlich, wenn Sie nur Teile des Trupps bewegen. Mit diesem Fenster "folgen" Sie den ausgewählten Söldnern in den neuen Sektor. Andernfalls bleibt Ihr Bildschirm im aktuellen Sektor.
Informationen über weite Reisen in nicht angrenzende Sektoren finden Sie im Kapitel über den Kartenbildschirm.

Inventar

Ihre Söldner sind mit den verschiedensten Gegenständen ausgerüstet, die er zum Überleben braucht. Um Zugriff auf das Inventar eines Söldners zu bekommen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das jeweilige Portrait oder drücken Sie die ö-Taste auf Ihrer Tastatur. Das Inventarverzeichnis des ausgewählten Söldners erscheint.

Die erste Hand: Sie rüsten einen Söldner mit neuen Waffen und Gegenständen aus, indem Sie verschiedene Felder benutzen. Das wichtigste Feld ist dabei das für die so genannte "erste" Hand. Der Söldner wird im Spiel den Gegenstand benutzen, den er in der ersten Hand hält. Meist ist das natürlich eine Waffe, es kann aber auch ein Verbandskasten, Sprengstoff oder ein anderer Gegenstand sein.

Die zweite Hand: Alle Söldner haben auch eine so genannte "zweite" Hand, in der sie Gegenstände halten können, die sie im Verlauf des Spiels noch gebrauchen können. Gegenstände in der zweiten Hand können während des Spiels schnell und einfach in die Haupthand gelegt werden, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den Gegenstand in der zweiten Hand klicken. Nehmen wir z.B. einmal an, Hitman hat eine Pistole in der ersten und eine Granate in der zweiten Hand. Damit er die Granate werfen kann, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf die zweite Hand, und die Gegenstände in den beiden Händen tauschen ihren Platz.

Hinweis: Verschiedene große Gegenstände wie etwa Gewehre und Schrotflinten kann man nur mit beiden Händen bedienen. Sie können auch zwei Einhandwaffen (z.B. Pistolen) in der linken und der rechten Hand halten und mit beiden gleichzeitig schießen. Zwei Waffen = doppelter Spaß...

Zudem gibt es Felder für Kopf-, Brust- und Beinschutz sowie einen Helm. Außerdem haben Sie zwölf Inventarfelder in Ihrem Gepäck. In Jagged Alliance 2 Wildfire können diese Gegenstände nur an ihrem richtigen Platz verwendet werden. Das bedeutet, Sie können eine Granate nicht als Helm und einen Arztkoffer nicht als Körperschutz benutzen.

Einen Gegenstand untersuchen: Klicken Sie im Inventar mit der rechten Maustaste auf einen Gegenstand, und Sie erhalten eine ausführliche Beschreibung.

Neue Gegenstände: Jeder neue Gegenstand ist von einer Art leuchtender Aura umgeben. Neue Gegenstände erhalten Sie zum Beispiel, wenn Sie das Gelände absuchen und welche finden. Zum Aufheben von Gegenständen lesen Sie bitte im Kapitel "Gegenstände und Interaktion".

MEHRERE GEGENSTÄNDE AUSWÄHLEN: Klicken Sie mit der linken Maustaste, um einen Gegenstand auszuwählen und aufzuheben. Um mehrere Gegenstände in denselben Slot zu packen (z.B. drei Magazine 45er Munition), drücken Sie die ⇧ Taste und die linke Maustaste.

DAS INVENTAR ANDERER SÖLDNER ANSEHEN: Klicken Sie auf die Pfeile unter dem Portrait in der Inventarverzeichnis, um die Inventare anderer Söldner im Trupp aufzurufen.

EINEN GEGENSTAND WERFEN ODER FALLENLASSEN: Wählen Sie im Inventar den Gegenstand aus, den Sie fallenlassen oder wegwerfen wollen. Sobald Sie mit der Maus übers Gelände fahren, verwandelt sich der Cursor und trägt den Schriftzug "**werfen**". Klicken Sie auf eine bestimmte Stelle um zu werfen. Um einen Gegenstand fallen zu lassen führen Sie den Cursor nahe an den Körper des Söldners auf dem Taktikbildschirm, bis das Wort "lassen" erscheint. Durch einen Klick auf die linke Maustaste wird der Gegenstand dann fallengelassen.

GEGENSTÄNDE WEITERGEBEN UND TAUSCHEN: Wenn Sie das Inventarverzeichnis aufgerufen haben, können Sie mit anderen Söldnern, die sich in der Nähe befinden, Gegenstände tauschen. Alle Söldner in Reichweite werden hervorgehoben und diejenigen, die nebeneinander stehen, bilden eine Kette und reichen die Gegenstände weiter. Söldner, die zu weit entfernt sind, erscheinen in grau.
Sie können einen Gegenstand auch an ein anderes Mitglied des Trupps weitergeben oder ihn ihm zuwerfen. Klicken Sie im Inventarverzeichnis mit der linken Maustaste auf den Gegenstand, den Sie weitergeben wollen. Positionieren Sie den Cursor anschließend über der Figur eines anderen Söldners auf dem Taktikbildschirm. Neben dem Namen des Söldners werden die Worte "**geben**" und "**fangen**" unter dem Cursor erscheinen. Klicken Sie einmal auf die linke Maustaste, und der ausgewählte Söldner wirft oder gibt dem anderen den Gegenstand. (Erscheinen die Worte "geben" und "fangen" nicht oder das Inventar des "Empfänger" erscheint grau, so ist dieser zu weit entfernt.)

EINEN GEGENSTAND GEBEN: Funktioniert genauso wie weitergeben, nur dass der Empfänger diesmal ein Nichtspieler-Charakter (NPC) ist und kein Söldner. (Versuchen Sie aber nicht, einem NPC wahllos irgendwelche Geschenke zu machen. NPCs nehmen nur bestimmte Gegenstände an.)

DAS MAGAZIN LEEREN: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Waffe, so dass ihre Beschreibung erscheint. Klicken Sie als nächstes mit der linken Maustaste auf die farbige Patrone, die anzeigt, wie viel Munition noch im Magazin ist. Dadurch wird das Magazin geleert.

GEGENSTÄNDE KOMBINIEREN: Sie können zwei teilweise verbrauchte Gegenstände (z.B. zwei halbleere .45er-Magazine) kombinieren, indem Sie zuerst einen Gegenstand in die erste Hand des Söldners legen und den zweiten darauf legen. Sie werden dann gefragt, ob Sie die beiden Gegenstände kombinieren wollen. Wenn Sie mit ja antworten, werden die beiden Gegenstände zu einem.

Zubehör: Sie können die Eigenschaften eines bestimmten Gegenstands durch bestimmtes Zubehör verbessern. Plazieren Sie hierzu die Waffe in der ersten Hand des Söldners. Wählen Sie dann ein Zusatzgerät aus - z. B. einen Schalldämpfer oder ein Zielfernrohr, und klicken Sie anschließend mit der linken Maustaste auf das Gewehr in der ersten Hand. Nun sehen Sie rechts neben dem Abbild des Gegenstands vier Felder. Klicken Sie mit der linken Maustaste in ein leeres Feld, um das Zusatzgerät anzubringen. Auf die gleiche Weise können Sie Gegenstände miteinander kombinieren, einander hinzufügen oder miteinander benutzen.

Einen Gegenstand selbst benutzen: Verschiedene Gegenstände (Tarnfarbe und Feldflaschen etwa) kann ein Söldner auch selbst benutzen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Gegenstand, wählen Sie ihn aus und klicken Sie dann wiederum mit der linken Maustaste im Inventarverzeichnis auf die Figur Ihres Söldners. Die Figur wird dabei heller dargestellt.

Sonstige Informationen: Im Zusammenhang mit den Gegenständen, die ein Söldner bei sich trägt, sind drei Informationen wichtig, die im Inventarverzeichnis aufgeführt sind: **Rüstung**, **Gewicht** und **Tarnung**.

Rüstung: Je höher die Prozentzahl, desto besser ist ein Söldner geschützt. Bitte beachten Sie, dass diese Prozentzahl einen Durchschnittswert für den gesamten Körper des Söldners darstellt. Auch der beste Brustpanzer hilft Ihnen nichts, wenn Sie einen Kopfschuss bekommen und keinen Helm tragen.

Gewicht: Ihre Söldner können nur eine bestimmte Last tragen. Wenn Sie ihnen immer mehr zu schleppen geben, werden Sie feststellen, dass auch der Gewichtswert immer mehr ansteigt. Dieser Wert sollte 100 % nicht übersteigen, ansonsten werden Ihre Söldner von der Last beeinträchtigt.

Tarnung: Je höher der Prozentsatz, desto schwerer hat es der Feind, Sie zu entdecken. Benutzen Sie das Tarnset, um den Prozentsatz zu erhöhen. Die Tarnung nutzt sich mit der Zeit ab - besonders, wenn ein Söldner nass wird.

Taschen: Zu guter Letzt hat jeder Söldner natürlich auch noch Taschen, in denen er seine Bankkarte und seinen Schlüsselbund aufbewahrt. Zu diesen Gegenständen gelangen Sie, indem Sie auf den Banknoten- bzw. Dollar-Button klicken.

Geld einzahlen und abheben: Wenn einer Ihrer Söldner ein bisschen Geld benötigt, kann er einen Betrag von Ihrem Bankkonto abheben. Klicken Sie dazu einfach auf den Button "Geld einzahlen/abheben", der wie ein Dollar-Zeichen aussieht. Ein neues Fenster öffnet sich, und Sie können eine

gewisse Summe abheben. Klicken Sie dazu einfach mit der linken Maustaste auf die Buttons $1000, $100 und $10, bis die Gesamtsumme erreicht ist, die Sie abheben wollen. Klicken Sie dann auf "Fertig". (Mit der rechten Maustaste können Sie den Betrag reduzieren.) Geld einzahlen ist vergleichsweise einfach. Nehmen Sie das Geld, ziehen Sie es herüber zum Button Abheben/Einzahlen. Durch einen Klick mit der linken Maustaste erhöht sich der eingezahlte Betrag. (Mit der rechten Maustaste reduzieren Sie den Betrag.)
Schließlich haben Sie noch die Möglichkeit, sich verschiedene Beträge von Ihrem Geld abzuteilen. Klicken Sie nur mit der rechten Maustaste auf die Banknoten. Dadurch wird ein Interface aufgerufen, das genau so aussieht wie das zum Geld abheben. Wählen Sie einen Betrag aus, und schon haben Sie zwei verschiedene Geldstapel.

SCHLÜSSELBUND: Wenn Sie einen oder mehr Schlüssel finden und in Ihrem Inventar Platz sparen wollen, nehmen Sie den Schlüssel, ziehen ihn herüber zum Schlüsselbund-Icon und klicken Sie links. Wollen Sie den Schlüssel später wieder benutzen, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf den Schlüsselbund, ohne einen Schlüssel ausgewählt zu haben.

GEGENSTÄNDE UND INTERAKTION

GEGENSTÄNDE BENUTZEN: Nun, da Sie mit dem Inventarverzeichnis vertraut sind, werden Sie sicher all die interessanten Gegenstände ausprobieren wollen, die Ihre Söldner bei sich tragen. Um in Jagged Alliance 2 Wildfire einen Gegenstand zu benutzen, müssen Sie ihn in der ersten Hand des Söldners plazieren und dann mit der rechten Maustaste in den Taktikbildschirm klicken. (Wenn Sie die Portraits des ganzen Trupps auf dem Bildschirm haben, können Sie auch mit der linken Maustaste auf den Gegenstand in der ersten Hand klicken, um den "Benutzen"-Cursor zu bekommen). Je nach Art des Gegenstands erscheinen verschiedene Cursor. Feuerwaffen benutzt man beispielsweise mit einem Fadenkreuz-Cursor, einen Verbandskasten mit einem Rot-Kreuz-Cursor und so weiter. Wenn Sie einen Gegenstand benutzen wollen, aber nur einen "?"-Cursor bekommen, dann hat der betreffende Gegenstand keine unmittelbare Funktion im Spielfeld. Leuchtet die Söldnerfigur in der Mitte des Inventarverzeichnisses jedoch, wenn der Maus-Cursor darüber geführt wird, so bedeutet dies, dass der Söldner den Gegenstand selbst benutzen kann. Sobald einer der Benutzen-Cursor auf dem Bildschirm sichtbar ist, müssen Sie nur noch mit der linken Maustaste auf das Ziel oder Objekt klicken, und die Aktion beginnt. Ein Söldner mit einem Arztkoffer wird z.B. versuchen, einen Kameraden zu heilen, der sich nicht sonderlich gut fühlt. Ist das Ziel außer Reichweite, so wird sich der Söldner in dessen Richtung bewegen und dann mit der Aktion beginnen. Ein kleines Icon auf dem Portrait des Söldners zeigt an, womit er gerade beschäftigt ist.

DER HAND-CURSOR: Sie können aus dem normalen Cursor im Taktikbildschirm jederzeit eine Hand machen, indem Sie die [Strg]-Taste gedrückt halten. Klicken Sie bei gedrückter [Strg]-Taste mit der linken Maustaste auf das Objekt

oder den Gegenstand, den Sie benutzen wollen.
Der Söldner bewegt sich daraufhin in die entsprechende Richtung, untersucht oder öffnet den Gegenstand oder benutzt ihn anderweitig. Mit Strg -linke Maustaste können Sie Gegenstände aufheben, Türen und Kisten öffnen und schließen und vieles mehr. (Ausprobieren!)

GEGENSTÄNDE AUFHEBEN: Wenn Sie auf dem Feld einen Gegenstand finden, halten Sie den Cursor einen Augenblick darüber, und er wird automatisch zu einer Hand werden, selbst wenn der Söldner über dem Gegenstand steht. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Gegenstand, und der Söldner wird versuchen, ihn aufzuheben. Für den Fall, dass dort mehrere Gegenstände auf einem Haufen liegen, können Sie aus einer Liste verfügbarer Gegenstände wählen. Klicken Sie entweder mit der linken Maustaste auf den Gegenstand, den Sie haben wollen, oder drücken Sie "Alle Auswählen", um alle Gegenstände auszuwählen. Mit einem Druck auf den Button mit dem Häkchen nehmen Sie die ausgewählten Gegenstände dann an sich.

DIE GEGEND ABSUCHEN: Soll einer Ihrer Söldner die Gegend absuchen, so rufen Sie den Hand-Cursor auf, und ziehen Sie ihn über in der Nähe herumliegende Gegenstände. Falls etwas herumliegt, das der Söldner gebrauchen oder benutzen kann, wird der Hand-Cursor rot.

Tipp: Diese Gegenstände sind in Wildfire ausgesprochen wichtig!!!

TÜREN UND KISTEN: Türen und Kisten sind ein Fall für sich. Ist eine Tür oder eine Kiste verschlossen oder schon offen, so rufen Sie mit einem Klick auf die linke Maustaste ein Pop-up-Fenster auf, das Ihnen in einem Bedienfeld eine Reihe Icons bietet. Welche Möglichkeiten Ihr Söldner letztlich hat, hängt ganz davon ab, welche Gegenstände er bei sich hat. Ohne Stemmeisen wird etwa die Option "Stemmeisen benutzen" eingegraut bleiben. Während eines Kampfs sind zudem alle Aktionen eingegraut, für die der Söldner nicht genug Actionpunkte hat.

ÖFFNEN / SCHLIEßEN: Diese Optionen haben Sie bei jeder Tür oder Kiste, egal, ob sie nun verriegelt sind oder nicht. Verriegelte Türen oder Kisten werden sich natürlich nicht öffnen lassen.

AUFSCHLIEßEN: Wenn Sie Glück haben und einen Schlüssel besitzen, wird es Ihnen keine größeren Schwierigkeiten bereiten, die Tür zu öffnen vorausgesetzt natürlich, es ist der passende Schlüssel.

STEMMEISEN BENUTZEN: Wenn Sie ein Stemmeisen haben, können Sie versuchen, Türen oder Kisten mit Gewalt zu öffnen.

AUF FALLEN UNTERSUCHEN: Diese Option sollten Sie nutzen, wenn Sie den Verdacht haben, ein Schloss könnte mit einer Falle versehen sein. Denken Sie allerdings immer daran, dass Ihr Söldner Ihnen aufgrund mangelnder Fähigkeiten nicht immer die Wahrheit sagt. Hier ist ein Experte gefragt.

Schloss knacken: Söldner, die einen Schlossersatz mit sich führen, werden versuchen, das Schloss zu knacken. Sollte das nicht auf Anhieb klappen, versuchen Sie es noch ein paar Mal. Ihr Söldner sagt Ihnen schon, wenn er denkt, dass es nicht möglich ist.

Gewaltsam öffnen: Wenn alle Stricke reißen, versuchen Sie's mit roher Gewalt. Ihr Söldner tritt dann einmal kräftig zu. Klar dass für diesen Fall Körperstärke die ausschlaggebende Eigenschaft ist.

Falle entschärfen: Sollte sich bei der Untersuchung der Tür herausstellen, dass diese mit einer Falle versehen ist, können Sie mit dieser Option versuchen, sie zu entschärfen.

Sprengstoff an Tür benutzen: Die lustigste Art, eine Tür zu öffnen. Wenn Sie das nötige Zubehör haben, können Sie eine Tür ebenso gut auf diese Weise aus den Angeln heben. Hinweis: A.I.M. weist ausdrücklich darauf hin, dass diese Arbeit nur Experten überlassen bleiben sollte.

Abbrechen: Wenn Ihr Söldner nicht mehr weiter weiß oder die Türschlösser unerreichbar sind, gibt er mit dieser Option auf.

Versteckte Gegenstände: Nicht alle Gegenstände sind automatisch sichtbar. Manche Söldner haben schon viel Erfahrung im Feindesland gesammelt. Deswegen fallen ihnen leichte Unebenheiten im Boden oder merkwürdige Abdrücke im Gras auf.
Wenn Söldner irgendwo einen vergrabenen Gegenstand vermuten, werden Sie versuchen, ihn mit einer blauen Flagge zu markieren. Natürlich ist damit nicht gesagt, was dort vergraben ist - wenn überhaupt. Es könnte auch eine Landmine sein, die Sie vierzig Meter in die Luft jagt, es könnte aber auch ein Gegenstand sein, den Sie schon tagelang suchen. Um den Gegenstand auszugraben oder zu entschärfen, benutzen Sie den Hand-Cursor mit der blauen Fahne (und drücken Sie die Daumen).

Fahrzeuge benutzen: Zu Fuß reisen kann ganz schön nervig sein. Aber früher oder später werden Sie Fahrzeuge finden, mit denen Sie standesgemäß durch Arulco reisen können. Damit ein Söldner in ein Fahrzeug einsteigt, müssen Sie ihn auswählen, dann die [Strg]-Taste drücken, damit der Hand-Cursor erscheint und dann auf das Fahrzeug klicken. (Der Cursor wird jetzt zu einem Lenkrad.) Dabei muss das Fahrzeug natürlich intakt sein. Es hat keinen Sinn, auf einen ausgebombten Haufen Schrott zu klicken. Ist der Söldner erst einmal eingestiegen, so hat er seinen Trupp vorübergehend verlassen, und sein Auftrag auf dem Kartenbildschirm wird mit "Fahrzeug" angegeben. Um wieder auszusteigen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Sicherheitsgurt-Icon im Slot für die zweite Hand des Söldners. Bis zu sechs Söldner können in einem Fahrzeug reisen. Im Taktikbildschirm können Sie mit Ihrem Fahrzeug nicht herumfahren. Aber Sie können Fahrzeuge von Sektor zu Sektor fahren. Rufen Sie dazu den Kartenbildschirm auf, geben Sie dem Trupp einen anderen Sektor als Zielort an, schalten Sie wenn nötig den Zeitraffer an und schon geht's los. Fahren ist besonders bei langen Strecken sehr zu empfehlen, weil es - logisch! - viel schneller und erholsamer ist als Laufen.

Wie jeder Einwohner von Los Angeles weiß, können abgelenkte Kugeln sowohl das Fahrzeug beschädigen als auch die Insassen verletzten. Daher kann es vorkommen, dass Sie Ihr Fahrzeug gelegentlich reparieren müssen...

Nichtspieler-Charaktere treffen

Nicht jeder, den Sie treffen werden, ist Ihr Feind. Die Einwohner von Arulco sind Ihnen oft freundlich gesonnen. Sie stellen zudem eine hervorragende Quelle für Informationen und Nachschub dar. Wenn Sie auf dem Taktikbildschirm eine neue Figur sehen, fahren Sie zuerst einmal mit dem Cursor über den Charakter. Erscheint dann ein Name und ein "Sprechen"-Cursor über der Person, so können Sie mit ihr sprechen. Gehen Sie zu dem Charakter hin und beginnen Sie durch einen Klick mit der linken Maustaste die Unterhaltung. Ist der von Ihnen ausgewählte Söldner in keiner guten Position für eine Unterhaltung, so blinkt der Sprechen-Cursor rot und grau. Während Sie sich mit einem Charakter unterhalten, sehen Sie sein Portrait sowie eine Liste verschiedener Einstellungen und Aktionen, mit welchen Sie die Unterhaltung beeinflussen können:

Wie bitte?: Der NSC wiederholt das zuletzt genannte bzw. die zuletzt gestellte Frage.

Freundlich: Das Wort sagt eigentlich schon alles. Vielleicht bekommen Sie ein paar Informationen, wenn Sie nett sind.

Direkt: Damit kommen Sie sofort zur Sache. Aber auf diese schnörkellose Art reagieren manche Leute allergisch.

Drohen: Erzwingen Sie sich die nötigen Informationen durch Gewalt oder Einschüchterung. Das ist natürlich nicht die feine Art, aber wenigstens bekommen Sie so, was Sie wollen. Aber Achtung, die Zivilisten in Wildfire sind ausgesprochen wehrhaft und nachtragend.

Geben: Wählen Sie diese Option, wenn Sie einem Nichtspieler-Charakter einen Gegenstand geben wollen. Das Inventarverzeichnis wird aufgerufen.

Rekrutieren: Diese Option gibt einem NPC die Möglichkeit, sich Ihrem Team anzuschließen oder Ihnen etwas über jemanden zu erzählen, der sich Ihnen anschließen würde.

Reparieren: Manche NPCs haben nichts zu verkaufen, bieten aber nützliche Dienste an, z.B. reparieren sie Dinge gegen Bezahlung.

Kaufen / Verkaufen: Mit manchen NPCs können Sie Handel treiben. Der "Kaufen"-Button (befindet sich an der gleichen Stelle wie der "Geben"- Button) ruft sowohl ein Fenster mit den Gegenständen auf, die der NPC verkaufen will als auch Ihr Inventar, damit auch Sie Ihrerseits Dinge verkaufen können. Mit einem Klick der linken Maustaste werden die Gegenstände auf die "Ladentheke" gelegt. Nochmaliges Klicken mit der linken Maustaste gibt dem NPC den Gegenstand zurück. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf einen Ihrer Gegenstände klicken, bieten Sie ihn zum Verkauf an.

4.1 TAKTIK: DEN FEIND BEKÄMPFEN

Natürlich werden Sie in Jagged Alliance 2 Wildfire nicht nur die ganze Zeit herumlaufen, mit Arulcanern quatschen und Souvenirs sammeln. Sobald Sie auf Feinde stoßen, wird es richtig heiß. Der Kampf beginnt, sobald Sie auf Feinde treffen oder einer der Feinde einen Ihrer Söldner erspäht.

Wenn der Kampf beginnt, schaltet das Spiel automatisch vom Echtzeitmodus auf rundenbasierenden Modus. Im rundenbasierenden Kampf kostet jede Aktion eines Söldners Punkte. Diese so genannten Actionpunkte werden am Ende jedes Durchgangs erneuert.

WAFFEN ABFEUERN

Der erste Reflex eines Söldners, der auf einen Feind trifft, ist natürlich, zu feuern. Um dies zu tun, muss sich in der ersten Hand des Söldners eine geladene Waffe befinden. (Bei Kampfsport-Assen kann freilich auch die leere Hand zur geladenen Waffe werden...).

FEINDE ANVISIEREN: Wenn Sie den Cursor über einem Gegner platzieren, erscheint automatisch ein Fadenkreuz. Durch Druck auf die rechte Maustaste können Sie das Fadenkreuz jederzeit aufrufen. Als nächstes klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Person oder das Objekt, auf welches Sie schießen wollen. Zielen und schießen verbraucht einige der Actionpunkte des Söldners für diese Runde. Die benötigten Actionpunkte werden in der Mitte des Fadenkreuzes angezeigt. (Mehr zum Thema Actionpunkte steht im gleichnamigen Kapitel.)

Während eines Kampfs fällt Ihnen vielleicht die Zahl in der linken oberen Ecke des Söldnerportraits auf. Das ist die Zahl der Feinde, die Ihr Söldner sehen und auf die er schießen kann. Um alle Feinde durchzugehen, die ein ausgewählter Söldner in Sichtweite hat, klicken Sie in die linke obere Ecke des Portraits oder drücken Sie die Taste E. Um alle Feinde durchzugehen, die das gesamte Team im Moment sehen kann, drücken Sie Enter.

Wenn Ihre Feinde dicht beisammen stehen, ist es unter Umständen schwierig, denjenigen anzuvisieren, auf den Sie als erstes schießen wollen. Drücken Sie die Taste N, um alle Ziele durchzugehen, die auf dem Bildschirm überlappen.

ZIELEN UND ACTIONPUNKTE: Eine Feuerwaffe in Schussposition zu bringen, erfordert ebenfalls Actionpunkte. Wie schnell ein Söldner dies tut, hängt von seiner Erfahrung und der Art der Waffe ab. Einen großen, sperrigen Granatwerfer richtig einzustellen, braucht mehr Zeit als das Zielen mit einer gut geölten Mac-10. Wenn Sie einen Feind zum ersten Mal anvisieren, sehen Sie, wie viele Actionpunkte Sie für den Schuss mindestens benötigen.

GENAUER ZIELEN: Falls Sie bereit sind, ein paar zusätzliche Actionpunkte zu opfern, können Sie das Anvisieren perfektionieren. Um dies zu tun, klicken Sie während des Zielens einfach auf die rechte Maustaste. Sie sehen dann, wie Punkte hinzugefügt werden. Der Söldner nimmt sich nun mehr Zeit, seinen Schuss zu perfektionieren. Denken Sie jedoch immer daran, dass Sie statt zweier guter auch drei normale Schüsse abgeben könnten. Wenn Sie sich aber auf keinen Fall einen Fehlschuss erlauben dürfen, kann sich sorgfältiges Zielen durchaus auszahlen. Hat Ihr Gewehr ein Zielfernrohr, so wird die zusätzliche Zeit benötigt, um es anzuwenden. Wie weit Sie das Zielen verbessern können? Maximal um vier Punkte. Nach einer bestimmten Zeit haben Sie alles getan, was getan werden konnte.

FEUERSTOß: Wenn Sie über eine automatische Waffe verfügen, können Sie gleichzeitig eine Reihe von Schüssen auf Ihre Feinde abgeben. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf Ihren Söldner. Das Inventar erscheint. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf den Button "Feuerstoß" . (Überraschenderweise ist das der Button mit der Pistole darauf.) Noch einfacher kann man den Feuerstoß-Modus einstellen, indem man auf die Taste B drückt. Der Modus bleibt so lange aktiv, bis Sie ihn abschalten. Im Feuerstoß-Modus haben Sie nicht die Möglichkeit, genauer zu zielen. Man kann seinen Gegner einfach nicht mit einer präzisen Salve überziehen.

SPERRFEUER: Ist die Waffe eines Söldners auf Feuerstoß eingestellt, so können Sie Ihre Salven auch über ein bestimmtes Gebiet auf mehrere Ziele verteilen. Drücken Sie die linke Maustaste und ziehen Sie den Cursor über das Gebiet, das Sie mit dem Sperrfeuer abdecken wollen. Eine Anzahl kleiner roter Kreuze markiert das Zielgebiet. Zum Feuern lassen Sie die linke Maustaste los; mit Esc brechen Sie das Sperrfeuer ab.

DEN ABZUG DRÜCKEN: Nun haben Sie also die Waffe gezogen und gezielt. Drücken Sie nun die linke Maustaste, um abzudrücken. Jagged Alliance 2 Wildfire zeigt Ihnen den von Ihnen angerichteten Schaden durch eine blinkende Zahl über dem Ziel an. Die Schmerzensschreie der Feinde erfüllen allerdings den gleichen Zweck.

SCHÜSSE WIEDERHOLEN: Da Sie den Feind bereits im Visier haben, kostet es Sie in der Regel weniger Punkte, einen Schuss einfach noch einmal zu wiederholen.

DAS ZIEL TREFFEN: Die Treffsicherheit des Söldners, die Qualitäten seiner Waffe und die Entfernung zum Ziel spielen eine große Rolle für einen guten Schuss. Aber es gibt auch noch andere Faktoren. Wenn Sie zum Beispiel durch ein paar Bäume hindurch auf einen Gegner schießen wollen oder beim Zielen kurz vor der Ohnmacht stehen, sind Ihre Chancen, einen Treffer zu landen, reichlich gering. Zielen ist eine Frage der Sicht, des Könnens und manchmal auch schlicht und ergreifend des Glücks. (Man kann ja nie wissen, ob ein Schuss, der normalerweise meilenweit vorbei gehen würde, nicht vielleicht doch von einem Spatz abgelenkt wird, der zur falschen Zeit am falschen Ort ist...)

Nachladen: Wenn Ihrem Söldner die Kugeln knapp werden, wird aus dem Fadenkreuz ein Munitions-Cursor. Mit der linken Maustaste laden Sie nach. Nachladen kostet 5 APs. Sie sollten also in Deckung gehen, ehe Sie ein neues Magazin laden. Fehlt dem Söldner die richtige Munition oder hat er überhaupt keine Kugeln mehr, so erscheint der Cursor grau (und der Söldner sagt Ihnen ein paar passende Worte).

Ladehemmung: Es kann passieren, dass Ihre Waffen Ladehemmung haben - besonders dann, wenn sie in keinem guten Zustand mehr sind. Dann sollten Sie vielleicht einen Spezialisten, einen Mechaniker, aufsuchen. Es heißt aber, dass sich das Problem gelegentlich von selbst löst, wenn eine Waffe trotz Ladehemmung abgefeuert wird...

Auf Objekte schießen: Manchmal erhält man einen strategischen Vorteil, indem man auf Objekte anstelle von Personen zielt (und manchmal werden Sie es nur so zum Spaß tun wollen). Platzieren Sie den Cursor über dem Objekt und klicken Sie auf die rechte Maustaste, so dass das Fadenkreuz erscheint. Ist es rot, so können Sie versuchen, das Objekt zu zerstören. Ist das Fadenkreuz dagegen grau, so können Sie noch immer schießen, aber der Schuss wird wahrscheinlich ohne Wirkung auf das Objekt bleiben.

Zielen auf andere Ebenen: Ab und zu wird sich Ihr Söldner auf einer Ebene über oder unter den feindlichen Kräften befinden. Um den Cursor-Level zu ändern, drücken Sie oder den entsprechenden Button im Inventarbildschirm des jeweiligen Söldners. Ein Feind auf einem Dach leuchtet gelb, Feinde auf dem Boden hingegen rot.

Nahkampf

Zur Not können Ihre Söldner auch mit bloßen Fäusten kämpfen. Entfernen Sie dazu nur alle Gegenstände aus der ersten Hand des Söldners und klicken Sie auf die rechte Maustaste, so dass ein Cursor in Form einer Faust erscheint.

Klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf das Ziel. Natürlich müssen die Söldner möglichst nahe an Ihren Gegnern sein, um Sie in einem Nahkampf zu verwickeln. Kugeln richten in der Regel mehr Schaden an als Schläge, aber Sie werden sich wundern, wie wirkungsvoll auch ein Nahkampf sein kann.

Unterbrechung und Actionpunkte

Es wird vorkommen, dass Sie einen Zug beenden wollen, obwohl Sie noch nicht alle Actionpunkte Ihrer Söldner verbraucht haben. Verfügt Ihr Söldner über genügend Erfahrung, so kann er einen Feind unterbrechen, während dieser gerade seinen Zug macht. Während einer solchen Unterbrechung kann Ihr Söldner einen Schuss abgeben, sich entfernen oder etwas völlig anderes tun. Ihre Söldner können eine Unterbrechung nicht nutzen, wenn Sie in der vorangegangenen Runde all Ihre Actionpunkte verbraucht haben.

Aber denken Sie daran, dass Sie auch unterbrochen werden können. Wenn Sie einen Söldner mit Erfahrungsstufe 1, der noch ganz grün hinter den Ohren ist, vor eine feindliche Gruppe schicken, unterbrechen vielleicht alle Feinde gleichzeitig und schießen ihn in Stücke, bevor er sich in Deckung bringen kann. Dies ist um so wahrscheinlicher, wenn ein Söldner rennt, verwundet ist oder von anderen Gegnern abgelenkt wird.

Wenn Sie während eines Zugs oder einer Unterbrechung nicht alle Actionpunkte verbrauchen, haben Sie in der nächsten Runde bis zu fünf Punkte gut. Haben Sie mehr als fünf Actionpunkte übrig, so verfallen die überzähligen Punkte mit Beginn der neuen Runde.

Srengstoffe und Granaten

Sprengstoffe sind das Spielzeug für Söldner. Früher oder später werden Sie entweder mitten in eine Explosion oder einen Giftgasangriff hineingeraten oder davor weglaufen. Nun mögen Sie sich ja gegen das Giftgas noch wappnen können (z.B. indem Sie Gasmasken tragen), aber so eine kleine Explosion kann Sie, Ihr Team, die ganze Ausrüstung und das Umland leicht platt machen wie eine Flunder. Wie stark Ihre Söldner von einer Explosion oder einem Gasangriff in Mitleidenschaft gezogen werden, kommt ganz darauf an, wie nah sie am Ort der Detonation sind, wie gefährlich Sprengstoff oder Gas sind und wie gut sie gegen den Angriff geschützt sind.

Granaten: Aber natürlich wollen Sie viel lieber Dinge in die Luft jagen, als in die Luft gejagt zu werden. Um etwas Kleines in die Luft zu jagen, werden Sie Granaten brauchen. Plazieren Sie die Granate in der ersten Hand. Drücken Sie die rechte Maustaste, und ein spezieller Cursor zeigt Ihnen an, dass Sie den Gegenstand werfen können.

Wählen Sie jetzt das Ziel aus und drücken Sie die linke Maustaste. Aber Vorsicht! Ein schlechter Wurf kann Ihrem Team mehr schaden als dem Gegner!

Hinweis: Während des Zielens sehen Sie einen roten Cursor auf dem Boden. Dort wird die Granate wahrscheinlich landen. Das ist in zwei Fällen wichtig:

1. Bei echt ungewöhnlichen Manövern, z.B. eine Granate von einer Wand abprallen lassen.
2. Wenn Sie sichergehen wollen, dass die Granate nicht von der Mauer abprallt und Ihnen direkt auf den Kopf fällt.

Wenn Sie versuchen, eine Granate weiter zu werfen als maximal möglich, stoppt der Cursor an der äußersten Grenze. Wenn Sie absolut keine Chance haben, Ihr Ziel mit der Granate zu erreichen, wird der Cursor schwarz.

Um etwas Großes in die Luft zu jagen, brauchen Sie Sprengstoffe. Diese plazieren Sie, indem Sie den Sprengstoff in die erste Hand eines Söldners legen, auf die rechte Maustaste drücken, so dass ein wie eine Bombe geformter Cursor erscheint und dann mit der linken Maustaste auf die Stelle klicken, an der Sie die Sprengladung anbringen wollen.

SPRENGSTOFFE: Es gibt zwei Arten von Sprengstoffen: Solche mit Zeitzünder und solche, die ferngezündet werden. Wenn Sie sich für einen Sprengstoff mit Zeitzünder entscheiden, werden Sie gebeten, eine bestimmte Dauer bis zur Detonation einzustellen. Achten Sie darauf, dass Ihnen genug Zeit bleibt, sich in Sicherheit zu bringen.

Ferngezündete Bomben bestehen aus zwei Teilen: Dem Sprengstoff und dem Zünder. Wenn Sie den Sprengstoff anbringen, wird das Spiel Sie bitten, eine Frequenz zwischen eins und vier auszuwählen. Wollen Sie dann die Explosion auslösen, muss ein Söldner den Fernzünder bedienen. Sie werden dann abermals gebeten, eine Frequenz auszuwählen. Der Zünder läßt dann alle auf diese Frequenz eingestellten Bomben auf einmal explodieren. All dieses Gezündel mit Sprengstoffen führt uns dann wahrscheinlich zu unserem nächsten Kapitel: Wunden und Erste Hilfe.

Wunden und Erste Hilfe

Verwundet werden: Wie schlimm die Wunden sind, die ein Söldner davonträgt, hängt von vielen verschiedenen Faktoren ab. Trägt der Söldner etwa eine Kevlar-Weste, so spürt er möglicherweise zwar die Wucht des Schusses, bleibt aber ansonsten unverletzt. Wird er hingegen vom Splitter einer Mörsergranate am Kopf getroffen, so bleibt von ihm wahrscheinlich kaum mehr etwas übrig.

Wird ein Mitglied Ihres Teams getroffen, so erleidet es einen gewissen Schaden, der sich mit medizinischer Behandlung wieder beheben lässt. Dieser Schaden wird gelb angezeigt. Bleiben die Wunden unbehandelt, verschlechtert sich der Gesundheitszustand des Söldners weiter. Sinkt der Gesundheitswert unter 15 Punkte, fällt das Teammitglied um, kann sich nicht mehr bewegen, wird dann langsam ohnmächtig und stirbt schließlich.

Am wichtigsten aber ist: Ist der Wert für Gesundheit einmal unter 15 Punkte gefallen, so wird jeder weitere Gesundheitspunkt, den der Söldner verliert, permanent von seinem Maximalwert abgezogen.

Liegt ein Söldner erst einmal am Boden, kann er sich nicht mehr bewegen oder schießen, sondern nur noch einige sehr einfache Dinge tun, z.B. reden oder seinen Kameraden zuhören. Sinkt der Gesundheitswert eines Söldners unter 10, so wird er ohnmächtig, und ein dunkles Gitter erscheint über seinem Portrait. Ein bewusstloses Teammitglied, das nicht auf der Stelle behandelt wird, kann sterben.

Wunden verbinden: Jedes Teammitglied mit medizinischen Fähigkeiten und einem Verbandskasten oder einem Arztkoffer kann Wunden verbinden. Als erstes müssen Sie dazu den Verbandskasten in die erste Hand des Söldners legen. Rufen Sie anschließend durch einen Klick auf die rechte Maustaste den Erste-Hilfe-Cursor ✚ auf. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf den Söldner, den Sie behandeln wollen. Der Arzt begibt sich dann neben den verletzten Söldner und beginnt daraufhin mit der Behandlung. (Damit ein Arzt sich selbst behandelt, müssen Sie mit der rechten Maustaste den Erste-Hilfe-Cursor aufrufen und dann mit der linken Maustaste auf den Arzt klicken.) Sobald alle Verbände angebracht sind, wird der gelbe Teil des Gesundheitsdiagramms des verletzten Söldners langsam wieder rosa.

REAPER 10 | REAPER 10 | REAPER 15 | REAPER | FOX 21

Sowohl Arzt als auch Patient sind während der Behandlung leicht angreifbar. Der Patient kann möglicherweise zwar einen oder zwei Schuss abgeben, aber durch das Bandagieren wird er nicht sonderlich gut zielen können.

Automatisch Erste Hilfe leisten?
JA NEIN

Automatisch verarzten: Am Ende eines Kampfs haben Sie die Möglichkeit, Ihre Söldner automatisch verbinden zu lassen. Automatisch verarzten funktioniert nur im Echtzeitmodus wenn im Sektor keine Feinde mehr sind. Die Funktion Automatisch verarzten kann im Echtzeitmodus mit der Taste A aktiviert werden.

Achten Sie darauf, dass Sie immer genügend medizinische Vorräte dabei haben. Es ist ziemlich peinlich, zuerst eine Schlacht zu gewinnen und danach das Team zu verlieren, weil Ihre Söldner wegen unbehandelter Wunden eines langsamen und qualvollen Todes sterben...
Durch Verbände lassen sich zwar Blutungen stoppen, aber zur endgültigen Genesung des Söldners tragen sie nicht bei. Vollständig wiederhergestellt wird ein Söldner nur, wenn Sie ihn als Patienten und einen anderen Söldner als Arzt einteilen. Mehr dazu steht im Kapitel "Kartenbildschirm" unter "Söldnern Aufträge erteilen".

Spielzug beenden

Ein Klick auf den Button mit dem Häkchen beendet Ihren Zug. Im Prinzip können Sie während Ihres Zuges alles tun, bis

1 all Ihren Söldnern die Actionpunkte ausgegangen sind (oder sie nicht mehr genug haben, um damit noch etwas anzufangen)
2 Sie den Zug beenden, weil Sie alles erledigt haben (vielleicht wollen Sie sich auch nur nicht in Gefahr begeben)
3 Sie sich entscheiden, ein paar Actionpunkte für eine mögliche Unterbrechung aufzuheben.

Einen Kampf beenden

Der rundenbasierende Kampf endet, wenn Ihre Söldner ein paar Runden hinter sich haben, ohne dabei auf einen lebenden Feind zu stoßen. Das Spiel schaltet dann wieder auf Echtzeitmodus um. Ihre Söldner lassen Sie wissen, ob alle Feinde eliminiert worden sind oder sich möglicherweise irgendwo noch welche herumdrücken. Wenn Sie alle Feinde vertrieben haben, haben Ihre Söldner die Gelegenheit, ihre verwundeten Teamkameraden automatisch zu heilen.

Eine weitere Möglichkeit, den Kampf zu beenden, besteht darin, die Schlacht von Ihrem Computer im PC-Kampf entscheiden zu lassen. In diesem Fall werden Ihre Söldner vom Computer gesteuert, und der PC teilt Ihnen das Ergebnis mit. Wenn Sie ein Gefecht im PC-Kampf entscheiden lassen wollen, rufen Sie den Kartenbildschirm auf und versuchen Sie, den Zeitraffer einzuschalten. (Im Kapitel "Kartenbildschirm" steht mehr zum Thema Zeitraffer.) Es erscheint eine Nachricht, ob Ihnen der PC-Kampf zur Verfügung steht oder nicht. In bestimmten Situationen, wie z.B. beim Angriff auf feindliche Sektoren oder Hinterhalte, kann der PC-Kampf nämlich nicht benutzt werden.

4.2 TAKTIK FÜR FORTGESCHRITTENE ... ... DIE GESETZE DES KRIEGES

Um die Kunst des Kampfes in Jagged Alliance 2 Wildfire in Perfektion zu beherrschen, müssen Sie zwei einfache Regeln beherzigen:

1. Sämtliche Aktionen - ob schießen oder herumlaufen - werden durch Actionpunkte geregelt.
2. Sie sehen, was Ihre Söldner sehen.

DAS BLICKFELD: Bei der Erforschung eines Sektors werden Sie immer wieder auf Dinge stoßen, die Sie vorher noch nie gesehen haben, etwa ein im Gras liegendes Magazin oder einen Gegner, der mit einer Schrotflinte auf den Kopf eines Ihrer Söldner zielt.. Sie sehen dabei nur das, was Ihre Söldner sehen, und jeder Söldner wiederum sieht nur, was auch in seinem Blickfeld ist.
Wie im wirklichen Leben auch kann dieses Blickfeld durch die Umgebung begrenzt werden. Wenn Ihre Söldner z.B. alle auf einer Seite einer Mauer stehen, dann werden Sie auch nicht wissen, was dahinter ist. Erst wenn Objekte oder Feinde ins Blickfeld Ihrer Söldner rücken, erscheinen Sie auf dem Bildschirm. Verlassen die Feinde das Blickfeld dann wieder, so verschwinden Sie auch vom Bildschirm. Trotzdem sind sie noch da. Sie halten sich nur hinter dem nächsten Busch oder einer Ecke verborgen.
Wenn die Position eines Feindes bekannt, er aber nicht in Sicht ist, so wird er eingegraut. Normalerweise bedeutet das, ein anderer Ihrer Söldner kann den bösen Buben sehen, der momentan ausgewählte Söldner jedoch nicht.

NACHT: Je dunkler es wird, desto weniger kann ein Söldner sehen. Spezialausrüstung wie Nachtsichtgeräte oder chemische Leuchten können Ihnen wichtige Dienste leisten, wenn Sie nachts auf die Pirsch gehen müssen.

GERÄUSCHE: Was für das Blickfeld gilt, gilt auch für Geräusche. Das Knacken eines Zweigs kann jeden noch so gut getarnten Hinterhalt verraten, wenn Ihr Söldner nahe genug ist, es zu hören. Wenn Ihre Feinde natürlich vier Kilometer entfernt sind, werden die Söldner nichts hören. Aber auch die Feinde können Sie hören, wenn sie in Ihrer Nähe sind.

ACTIONPUNKTE: Sämtliche Kampfaktionen in Jagged Alliance 2 Wildfire werden über Actionpunkte geregelt. Was auch immer ein Söldner macht, Jagged Alliance 2 Wildfire wird Sie ständig daran erinnern, wie viele Actionpunkte ihn das kostet. Sie sehen die Zahl in der Mitte Ihres Cursors. Actionpunkte sind die numerische Darstellung dessen, was ein Söldner während einer einzelnen Runde machen kann. Diese Zahl basiert auf der Erfahrung, den Statistiken und der Gesundheit eines Söldners.

Wenn ein Söldner beispielsweise 20 Fuß (ca. 6½ Meter) in einer Sekunde rennen kann, bekommt er 20 Actionpunkte (weil er schnell ist).

Ein Söldner, der in einer Sekunde dagegen nur 5 Fuß (1½ Meter) weit rennen kann, bekommt auch nur 5 Actionpunkte (weil er verdammt lahm ist). Je mehr ein Söldner innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne machen kann, desto mehr Actionpunkte hat er. Ein schneller Söldner kann also mehr tun.

Allerdings brauchen manche Aktionen eine bestimmte Zeit - egal, wie schnell der Söldner auch sein mag. Drücken zum Beispiel ein schneller und ein langsamer Söldner mit identischen Gewehren gleichzeitig den Abzug, dann werden beide Kugeln gleichzeitig abgefeuert und verlassen den Gewehrlauf zur selben Zeit. Der schnellere Söldner hat also für dieselbe Aktion mehr Actionpunkte verbraucht als der langsame - denn dass ein Söldner schnell ist bedeutet nicht, dass seine Kugeln schneller fliegen.

Weil ein langsamer Söldner nicht so viele Actionpunkte zur Verfügung hat, sollten Sie ihn nicht quer über das ganze Schlachtfeld laufen lassen. Eine Aktion für 10 Punkte ist vielleicht nicht viel für jemanden, der 20 APs hat, wohl aber für einen Söldner, der nur 12 hat! Es wäre doch schade, wenn ein Söldner todesmutig auf den Feind zurennt, das Gewehr in Anschlag ... und dann hat er keine Zeit mehr zu schießen. Überlassen Sie Marathonläufe den schnellen Jungs.

Beispiele: Einige Beispiele werden verdeutlichen, was gemeint ist. Stellen Sie sich vor, wir beide sind im Sportunterricht, und der Lehrer sagt: "Okay, Jungs, ihr habt fünf Sekunden. Für jeden Klimmzug, den ihr macht, bekommt ihr einen Actionpunkt.". In diesen fünf Sekunden machen Sie 30 Klimmzüge und ich sechs. (Hey, ich war ja auch krank!)

Als nächstes sagt der Lehrer: "Ihr habt noch mal fünf Sekunden. Steht eine Sekunde lang still (d.h. drückt den Abzug... Es soll ja schon vorgekommen sein, dass jemand im Sportunterricht herumgeballert hat), und macht dann eure Klimmzüge."

Diesmal stehen Sie wie befohlen eine Sekunde lang still und machen anschließend noch 24 Klimmzüge. Auch ich habe eine Sekunde lang nichts getan und danach noch fünf Klimmzüge gemacht. Diese eine Sekunde hat mich also nur einen Actionpunkt gekostet, Sie hingegen ganze sechs. Wenn eine Sekunde ein Fünftel der Zeit ist, die wir zur Verfügung haben, dann ist das, was wir in dieser Zeit tun könnten, unser Preis an Actionpunkten.

Fünf Sekunden anhand eines Beispiels
(Die Zahlen in den verschiedenen Grautönen entsprechen den entsprechenden Teilen des untenstehenden Zeitplans.)

1. Jeder Söldner macht zwei Schritte für zwei Punkte pro Schritt. Weil der eine schneller ist als der andere, braucht er für dieselbe Aktion weniger Zeit.
2. Während der langsamere Söldner sich immer noch auf das Ziel zu bewegt, ist der schnellere schon zum nächsten unterwegs, das vier Schritte entfernt ist. Der schnelle Söldner erreicht das zweite Ziel in dem Moment, da der langsame am ersten Ziel ankommt.
3. Beide ziehen Ihre Waffen, was sie einen Actionpunkt kostet. Der schnelle Söldner ist dabei schnell wie der Blitz, der langsame Söldner braucht wieder mehr Zeit.
4. Der schnelle Söldner zielt sorgfältig und verbraucht dafür zwei Actionpunkte.
5. Beide drücken ab. Beide benutzen eine Waffe, die eine volle Sekunde zum Feuern braucht. Weil die Fluggeschwindigkeit der Kugel aber rein gar nichts damit zu tun hat, wie schnell der Söldner ist, kostet diese Aktion also beide eine volle Sekunde - mit dem Unterschied, dass der schnelle Söldner dabei sechs Actionpunkte verliert, der langsame dagegen aber nur zwei.

JAGGED ALLIANCE® 2

WILDFIRE

5.0 DER KARTENBILDSCHIRM

Wahnsinns-Waffen und Super-Söldner sind eine Sache, aber wenn Sie das Spiel gewinnen wollen, brauchen Sie die richtigen Informationen über Arulco. Sie müssen genau wissen, wo Sie gewesen sind, wohin Sie gehen und was der Gegner vorhat. Der Kartenbildschirm hilft Ihnen dabei. Er zeigt Ihnen alle Minen und Milizen an, die Sie haben, und ermöglicht Ihnen die Überwachung Ihrer Söldner.

Links oben auf dem Bildschirm sehen Sie alles, was Sie über die von Ihnen angeheuerten Söldner wissen müssen. Neben dem Namen jedes Söldners sind wichtige Informationen wie sein Auftrag, sein Aufenthaltsort, sein Ziel und sein Abreisedatum aufgeführt. Ganz oben im Söldner-Display steht der Name des momentan ausgewählten Söldners. Um einen anderen Söldner auszuwählen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Namen des Söldners in der Liste. Sie können sich auch das Inventar eines Söldners ansehen. Klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf das Gegenstandsfeld unterhalb seines Portraits.

SÖLDNERN AUFTRÄGE ERTEILEN

Der Kartenbildschirm ermöglicht es Ihnen, den Söldnern Aufträge zu erteilen. Aufträge bestimmen, womit ein Söldner seinen Tag verbringt - ob mit aktivem Dienst auf dem Feld, mit der Reparatur von Gegenständen oder dem Training einer aus Arulcanern zusammengestellten Miliz.
Um einem Söldner einen neuen Auftrag zu erteilen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Eintrag des Söldners in der Spalte "Auftrag". Es erscheint ein Menü mit Aufträgen, aus denen Sie wählen können. (Um einem Söldner über den Taktikbildschirm Aufträge zuzuweisen, müssen Sie den Cursor über ihm platzieren, bis Sie die Positionspfeile sehen, und dann die rechte Maustaste gedrückt halten.) Dies funktioniert nur wenn der Söldner gerade einen anderen Auftrag als „Im Dienst" ausführt und keine Feinde in der Nähe sind. Folgende Aufträge gibt es:

IM DIENST: Einen Söldner dem aktiven Dienst zuzuweisen, hat zwei Vorteile: Erstens entbindet es ihn von allen anderen Aufgaben - Training, Reparaturen usw. - und macht ihn kampfbereit, zweitens können Sie ihn auf diese Weise anderen Trupps zuweisen.

Trupps: Alle Ihre im Dienst befindlichen Söldner in Jagged Alliance sind in Trupps aufgeteilt. Ein Trupp ist ein Team, das gemeinsam reist, gemeinsam kämpft und sich gemeinsam hinter Ihrem Rücken über Sie beschwert. Ein Trupp besteht aus maximal zehn Söldnern. Sie können bis zu 30 Söldner anheuern und maximal 6 Trupps bilden.

Söldner, die gerade eine Miliz trainieren, etwas reparieren, jemanden verarzten oder selbst Patient sind, gehören während dieser Zeit keinem Trupp an. Reisende oder kämpfende Söldner müssen jedoch einem Trupp oder Fahrzeug zugewiesen sein. Wenn Sie einen Söldner nicht dazu bewegen können, weiterzureisen oder den Feind zu stellen, dann liegt das vielleicht daran, dass der betreffende Söldner gerade als Trainer oder Mechaniker im Einsatz ist und somit keinem Fahrzeug oder Trupp angehört. (Um auf dem Taktikbildschirm den Trupp zu wechseln, klicken Sie auf den Button "Trupp wechseln" unten rechts in der Ecke.)

Hinweis: Ihre Söldner brauchen Schlaf. Normalerweise achten sie selbst darauf, aber wenn Sie einen Trupp ständig vom einen Sektor in den nächsten scheuchen und ununterbrochen kämpfen lassen, dann brechen Ihre Söldner irgendwann zusammen. Gönnen Sie ihnen deshalb auch einmal eine Ruhepause, und lassen Sie sie ganz in Ruhe. Erteilen Sie Ihnen keine neuen Aufträge.

Söldner einem neuen Trupp zuweisen: Um einen Söldner einem neuen Trupp zuzuweisen, müssen Sie auf das Auftragsfeld des Söldners klicken und dann "Im Dienst" wählen. Die Liste der Trupps erscheint. Sie können nun einen neuen Trupp bilden, indem Sie den Söldner einem Trupp zuweisen, in dem momentan noch niemand ist. Dabei können Sie den Söldner natürlich keinem Trupp zuweisen, der meilenweit entfernt ist. Wenn Sie einen Söldner einem anderen Trupp zuweisen wollen, müssen sich beide Trupps im selben Sektor befinden.

Doktor: Dieser Auftrag kann nur ausgeführt werden, wenn der Wert der medizinischen Fähigkeiten des Söldners größer ist als Null und der Söldner irgendeinen Verbandskasten hat. Im Gegensatz zum vorübergehenden Bandagieren und Verbinden auf dem Schlachtfeld heilt das Verarzten Wunden dauerhaft. Es ist die schnellste Möglichkeit, Wunden für immer zu heilen.

Achtung: Ein als Arzt ausgewiesener Söldner, der über weniger als 10 Punkte in der Fähigkeit "Medizin" verfügt, wird wenig ausrichten können.

Patient: Ein Patient wird von einem Söldner mit dem Auftrag "Doktor" behandelt. Dazu müssen sich beide im selben Sektor befinden, und natürlich muss der Patient auch eine Verletzung haben. Patienten genesen auch von selbst, wenn Ihnen kein Arzt zugewiesen wird, aber dieser natürliche Heilungsprozess kann sehr langsam verlaufen.

Die Geschwindigkeit des natürlichen Heilungsverlaufs hängt davon ab, was der Söldner macht und wie schwer seine Verwundungen sind. Wunden heilen schneller, wenn der Söldner sich ausruht, schläft oder Patient ist. Durch die Wildnis zu rennen ist hingegen keine empfehlenswerte Genesungsmethode. Logischerweise heilen Kleine Wunden schneller als große.

Fahrzeug: Dieses Wort erscheint, wenn sich ein Söldner in einem Fahrzeug bewegt. Der Söldner verlässt das Fahrzeug, sobald Sie ihm einen neuen Auftrag erteilen, z. B. "im Dienst".

Reparieren: Wenn Sie einem Söldner den Auftrag erteilen, etwas zu reparieren, kann er beschädigte Gegenstände oder Waffen mit Ladehemmung wieder auf Vordermann bringen. Er repariert so viele beschädigte Gegenstände wie möglich und fängt dabei mit dem in seiner zweiten Hand an. Aber auch anderes Equipment im gleichen Sektor kann repariert werden, z.B. Fahrzeuge. Söldner mit dem Auftrag "Reparieren" müssen einen Werkzeugkasten mit sich führen.

Fähigkeit trainieren: Wählen Sie eine Fähigkeit oder Eigenschaft, die der Söldner "üben" soll. Diese übt der Söldner dann. Das Ergebnis kann je nach Söldner recht unterschiedlich ausfallen. Je besser die Fähigkeit oder Eigenschaft, desto langsamer verbessert sie sich. Ab Level 85 macht Training zudem nur noch wenig Sinn.

Miliz trainieren: Wenn Sie diesen Auftrag einem Söldner in einer Stadt erteilen, die noch nicht über eine Miliz verfügt, rekrutiert er eine Miliz für Sie. Ist die Miliz in der Stadt jedoch schon komplett, so trainiert der Söldner diese. Jedes Mal, wenn ein neuer Trupp Milizen mit dem Training beginnt, kostet dies Geld für das Rekrutieren und die Ausrüstung.

Ausbilder trainieren: Von einem Söldner, der eine bestimmte Fähigkeit unterrichtet, können alle anderen Söldner im selben Sektor viel besser lernen, denn als Autodidakten. Allerdings muß der Ausbilder auch etwas von seinem Handwerk verstehen, um erfolgreich zu sein. Den Ausbilder müssen Sie in diesem Fall zum "Trainer" machen, und den Auszubildenden als "Rekrut" ausweisen.

Je nach Auftrag erscheinen bei manchen Söldnern zwei Zahlen in ihrem Portrait. Bei einem Arzt könnten das etwa die Zahlen 23/42 sein. Das bedeutet, er kann unter den gegebenen Umständen 23 Schadenspunkte in einer Stunde heilen. Könnte er jedoch sein Potential voll ausreizen (etwa mit perfekter Ausrüstung und in gesundheitlichem Topzustand), so wäre er in der Lage, 42 Schadenspunkte zu heilen.

Wenn der Auftrag eines Söldners rot blinkt, so bedeutet das, der Söldner kann mit seinem augenblicklichen Auftrag nichts anfangen. Beispiele: Unverletzte Ärzte ohne Patienten, Trainer ohne Rekruten, Rekruten ohne Trainer, Ausbilder in Städten, die Ihrer Sache nicht mehr loyal gegenüberstehen.

Schlaf: Wie jeder andere auch, so werden auch Ihre Söldner müde, und müde Söldner haben einen niedrigeren Energielevel als ausgeruhte. Söldner erreichen ganz langsam wieder ihre Maximalenergie, wenn sie nur herumstehen und nichts tun. Aber Schlaf ist bei weitem das beste Mittel gegen Übermüdung.

Um einem Söldner eine Mütze voll Schlaf zu verordnen, rufen Sie den Kartenbildschirm auf und klicken dann auf die Spalte mit dem Bett-Icon. Der Söldner wird sich auf der Stelle hinlegen und so lange schlafen, bis seine Müdigkeit verflogen ist. Sie können ihn auch wieder wecken, indem Sie abermals auf seinen Namen unter dem Bett-Icon klicken. Söldner, die nicht müde sind, legen sich auch nicht schlafen.

Auch wenn es Ihnen merkwürdig vorkommt, Ihre Söldner sind echte Profis und sind es gewohnt, zu ungewöhnlichen Tageszeiten und an ungewöhnlichen Orten zu schlafen. Es kann sich durchaus lohnen, sie etwa alle zwei Stunden zu einem Kurzschlaf zu bewegen. Dann sind sie immer frisch, wenn es wieder zu einem Gefecht kommt!

Verträge erneuern und Söldner feuern

Um den Arbeitsvertrag mit einem Söldner zu modifizieren, klicken Sie im Kartenbildschirm seinen Namen an. Als nächstes klicken Sie dann auf die Spalte "Datum" (in der die Zahl der Tage bis zur Abreise des Söldners steht). Von hier aus können Sie einen weiteren Tag, eine weitere Woche oder zwei weitere Wochen anheuern. Die Vertragsdauer wird zum laufenden Vertrag hinzugerechnet. Sie können den Vertrag eines Söldners aber auch mit sofortiger Wirkung kündigen.

Die Karte benutzen

Die Karte verschafft Ihnen einen Überblick über das ganze Land.

Wie Sie sehen, ist Arulco in rechteckige Sektoren unterteilt.

Wenn Sie einen Aufklärungsbericht über einen bestimmten Sektor einsehen wollen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Sektor. Über manche Gegenden gibt es nur allgemeine Informationen ("Straße", "Ebene"), über andere wiederum um so mehr. Klicken Sie z. B. mit der rechten Maustaste auf eine Stadt, und Sie erfahren alles über deren Bewohner. Außerdem sehen Sie die Zahl der im Sektor befindlichen Feinde (zumindest die Zahl derer, von denen Sie wissen) und die Zahl der im Sektor herumliegenden Gegenstände.

Filter

Mehr Informationen über Arulco erhalten Sie durch die verschiedenen Kartenfilter. Diese Filter enthalten Informationen zu speziellen Themen. Man bedient Sie mit den Buttons unterhalb der Karte.

Städtefilter: Dieser Filter zeigt an, welcher Sektor Teil welcher Städte ist und wie loyal die Bewohner Ihrer Sache gegenüberstehen.

Minenfilter: Zeigt die Position der verschiedenen Minen an. Sobald eine Mine unter Ihrer Kontrolle ist, zeigt der Filter auch die Produktionskapazität der Mine und das Tageseinkommen an.

Teamfilter: Zeigt Ihre Söldner und Fahrzeuge, sowie deren Position auf dem Kartenbildschirm an.

Milizenfilter: Zeigt Position und Zahl der Milizen in Städten an. Sie müssen diesen Filter aktivieren, wenn Sie Ihre Milizen bewegen wollen.

Luftraumfilter: Mit der Eroberung bestimmter wichtiger Städte und Einrichtungen in Jagged Alliance 2: WildFire, "reinigen"" Sie auch den umliegenden Luftraum. Dadurch besteht in den von Ihnen besetzten Sektoren keine Gefahr mehr durch Fallschirmjäger. Anfangs ist die Karte noch ganz rot, aber sie wird nach und nach grün, wenn Sie die entscheidenden Sektoren erobern. Sie sehen ein goldenes Icon, wenn Sie den Luftraumfilter aktivieren. Dieses Icon stellt den Absprungpunkt neu angeheuerter Söldner dar. Wollen Sie den Absprungpunkt ändern, so klicken Sie auf das Icon, halten es so fest und klicken dann auf einen anderen Sektor, wo Sie das Icon wieder ablegen. Sämtliche neuen Söldner werden fortan zu diesem Ort geflogen. Fällt der Absprungpunkt in die Hand des Feindes, so landet der Hubschrauberpilot im nächstgelegenen befriedeten Sektor.

Gegenstands-Button: Der kastenförmige Gegenstands-Button erlaubt es Ihnen, alle Gegenstände unter die Lupe zu nehmen, die Sie in einem Sektor zurückgelassen haben. Klicken Sie einfach auf den Gegenstands-Button und dann auf den Sektor. (Sie können auch mit der rechten Maustaste auf den Sektor klicken und dann auf den Inventar-Button.)

Wenn Sie im Sektoreninventar mit dem Cursor über einen Gegenstand fahren, so wird seine Position auf der kleinen Karte unten rechts auf dem Bildschirm angezeigt. Befindet sich einer Ihrer Söldner im Sektor, so können Sie den Gegenstand direkt aus dem Sektoreninventar in das Inventar des Söldners transferieren. Eingegraute Gegenstände sind nicht erreichbar und können auf diese Weise nicht erworben werden.

Map Level: Mit diesen Schaltern wechseln Sie von der normalen Ebene zu einer der drei Untergrundebenen. Map Level 1 ist dabei die Erdoberfläche, und Map Level 4 bezeichnet die am tiefsten gelegenen Minen oder Kellergeschosse von Gebäuden.

Weitere Kartenfunktionen:

Nachrichten und Logbuch anzeigen: Unten links auf dem Kartenbildschirm befindet sich eine Bedienleiste, in der aktuelle Nachrichten, Unterhaltungen und Ereignisse angezeigt werden. Benutzen Sie den Scrollbalken, um ältere Nachrichten zu lesen, die Sie verpasst haben.

EINSTELLUNGEN: Dieser Button unterhalb der Karte führt zum Bildschirm für die Einstellungen. Es ist auch möglich, die Taste O (für Optionen) zu drücken. Diesen Button müssen Sie auch klicken, wenn Sie das Spiel verlassen möchten.

LAPTOP-BUTTON: Führt Sie zu Ihrem Laptop, mit dem Sie A.I.M. kontaktieren, Ihre Finanzen überprüfen, E-Mails lesen können und so weiter.

TAKTIK-BUTTON: Klicken Sie auf den Button mit dem Dreiecks-Icon oder drükken Sie Esc, um den Taktikbildschirm für den aktuellen Sektor aufzurufen.

ZEITANZEIGE: Die Zeitanzeige zeigt die Einstellung des Zeitraffers an: Pause, 5 Minuten, 30 Minuten und 60 Minuten. Je größer die Zahl, desto schneller verstreicht die Zeit. Sind 60 Minuten eingestellt, vergeht ein ganzer Tag in weniger als einer Minute Echtzeit. Sobald etwas Wichtiges passiert, schaltet das Spiel jedoch automatisch in den Pause-Modus.

Wenn Sie während einer Schlacht versuchen, den Zeitraffer zu aktivieren, werden Sie gefragt, ob der Computer den Kampf an Ihrer Stelle automatisch entscheiden soll. Wählen Sie den PC-Kampf, so übernimmt der PC die Schlacht und teilt Ihnen das Ergebnis mit. Beachten Sie, dass der Zeitraffer und der PC-Kampf nicht in jeder Schlacht verfügbar sind.

EINKOMMEN AUS DEN MINEN: Auf dem Kartenbildschirm wird Ihr Kontostand - d.h. wie viel Geld Ihnen zur Verfügung steht - ebenso angezeigt wie Ihr Tageseinkommen. Je mehr produzierende Minen Sie dabei unter Kontrolle haben, desto höher Ihr Tageseinkommen.

Um eine Mine unter Kontrolle zu bekommen, müssen Sie zuerst alle Feinde aus dem Sektor eliminieren, in dem sich die Mine befindet und dann mit dem Vorarbeiter sprechen. Er gibt Ihnen dann jeden Tag das in der Mine erwirtschaftete Geld. Die Minen sind Ihre Haupteinkommensquelle. Bewachen Sie sie also gut. Ihre Gegner werden versuchen, die Minen zurückzuerobern.

Reisen via Kartenbildschirm

In einen anderen Sektor reisen: Wenn Sie einen ganzen Trupp in einen weit entfernten Sektor schicken wollen, wählen Sie einen Söldner aus dem Trupp aus und klicken dann auf das „Ziel"-Feld dieses Söldners. Jetzt können Sie auf dem Kartenbildschirm die Reiseroute des Trupps einzeichnen. Ein Cursor in Form eines kleinen laufenden Männchens erscheint. Plazieren Sie den Cursor über einem Sektor und klicken Sie einmal auf die linke Maustaste. So wird ein Teilstück der Route festgelegt.

Sie können nun noch weitere Teilstücke festlegen oder abermals auf denselben Sektor klicken um das Ziel endgültig festzulegen. Der Cursor wird zu einem Häkchen, das Ihnen anzeigt, dass Sie soeben Ihre endgültige Route festlegen. Wenn Sie keine anderen Befehle erteilen, wird ein Trupp die schnellste Route zum Ziel wählen. Wenn Sie hingegen wünschen, dass Ihre Söldner die kürzeste Route nehmen, dann halten Sie ⇧ gedrückt während Sie das Ziel festlegen.

Hinweis: Wenn Sie den Kartenbildschirm verlassen, ohne ein endgültiges Ziel festzulegen, wird Ihr Trupp die Reise nicht beginnen. Um eine Reise abzubrechen, klicken Sie im Kartenbildschirm mit der rechten Maustaste auf das definierte Ziel (im Feld "Ziel" in Ihrer Söldnerliste).
Wenn Sie einen besetzten Sektor erkunden wollen, ist es vielleicht besser, sich mehrere Alternativrouten auszusuchen, bevor Sie sich auf ein Ziel festlegen.

Mehr zum Thema Bewegen: Sie können Ihre Söldner zudem auch über größere Entfernungen bewegen, indem Sie den Teamfilter aktivieren und dann mit der linken Maustaste auf den Sektor mit Ihren Söldnern klicken. Wählen Sie einige oder alle Ihrer Söldner aus und benutzen Sie das oben beschriebene Routensystem, um sie auf die Reise zu schicken.

Durch einen Klick mit der rechten Maustaste auf die Karte entfernen Sie das letzte Teilstück der Route. Um die gesamte Reiseroute zu entfernen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Ziel-Feld eines der Söldner im Trupp.
Es kann Stunden oder Tage dauern, bis die Söldner ihr Ziel erreicht haben. Daher werden Sie wahrscheinlich den Zeitraffer benutzen wollen, um die Dinge ein wenig zu beschleunigen. Aber reisende Söldner werden schließlich müde, schläfrig und schlecht gelaunt. Gönnen Sie ihnen daher eine Pause, bevor Sie in Feindesland vorstoßen.

Koordinierte Angriffe: Ein guter Stratege lässt oftmals zwei oder mehr Trupps einen Sektor aus verschiedenen Richtungen angreifen.. Sie können zum Beispiel Trupp 1 aus dem Osten und Trupp 2 gleichzeitig aus dem Norden angreifen lassen. Jagged Alliance 2 Wildfire erlaubt es Ihnen, Ihre Trupps mit absoluter Präzision zu koordinieren.

Um einen koordinierten Angriff zu planen, müssen Sie alle beteiligten Trupps in an den Zielsektor angrenzenden Sektoren stationieren. Als nächstes geben Sie den Zielsektor als Ziel für alle Trupps an und aktivieren den Zeitraffer. Sobald der erste Trupp den Rand des Zielsektors erreicht, werden Sie vom Spiel gefragt, ob Sie auf das Eintreffen der anderen Trupps warten wollen, damit Sie die einzelnen Angriffe koordinieren können.

Kämpfe während der Reise: Wenn Ihre Söldner während ihrer Reise feindliches Gebiet betreten, kann es zu Kämpfen kommen. Ein Fenster mit den gefährdeten Söldnern und der Zahl ihrer Gegner erscheint. Außerdem haben Sie verschiedene Möglichkeiten, einen Kampf zu beginnen oder zu vermeiden.

- **PC-Kampf:** Wählen Sie diese Option, wenn Sie sich auf dem Taktikbildschirm nicht mit den Details eines Kampfes befassen wollen. Benutzen Sie den PC-Kampf vor allem, wenn der Feind einen von Ihnen besetzten Sektor angreift, oder beim zufälligen Aufeinandertreffen während Ihrer Reise durch Arulco. Diese Funktion steht Ihnen jedoch nicht immer zur Verfügung, insbesondere dann nicht, wenn Sie bekannte Hochburgen des Feinds angreifen. Wenn Sie den PC-Kampf wählen, werden Ihre Söldner während des Kampfs zudem keine Sprengstoffwaffen (z.B. Granaten) benutzen. Nach Beendigung der Schlacht werden Ihre Söldner versuchen, ihre Wunden automatisch zu verarzten.

- **Gehe zu Sektor:** Dieser Befehl führt Sie zum Taktikbildschirm des Sektors, in dem der Kampf stattfindet. Sie sind so lange im Echtzeitmodus, bis einer Ihrer Söldner einen Gegner erblickt.

- **Rückzug:** Nichts wie weg! Mit dieser Funktion kehren Ihre Söldner in den Sektor zurück, in dem Sie waren, bevor der ganze Ärger angefangen hat. Dazu drehen Sie sich logischerweise in die entgegengesetzte Richtung. Die bösen Buben warten natürlich auch weiterhin im Nachbarsektor (und lästern wahrscheinlich über Ihr feiges Team). Wenn Sie in einen feindlichen Hinterhalt geraten, steht Ihnen diese Option nicht zur Verfügung.

Der Positionsbildschirm: Wenn Sie feindliches Gebiet betreten, kommt es ganz besonders darauf an, wie Sie Ihre Truppen positionieren. Mit dem Positionsbildschirm haben Sie die Möglichkeit, Ihre Truppen dort zu platzieren, wo sie im feindlichen Gebiet gebraucht werden. Mit „Verteilen" verteilen sich die Söldner entlang des Sektorenrandes. Sie können so oft auf Verteilen drücken, bis Sie mit der Positionierung Ihrer Söldner zufrieden sind. Wollen Sie hingegen, daß Ihre Söldner dichter zusammen bleiben, wählen Sie Gruppieren und klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen passenden Sammlungsort für Ihre Söldner. Sie können die Söldner aber auch einzeln platzieren. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Portrait des Söldners und dann auf eine passende Stelle auf dem Schlachtfeld. Wenn Sie zufrieden sind, klicken Sie auf Fertig.

Hinweis: Der Positionsbildschirm erscheint nicht, wenn Ihr Trupp von einem Städtesektor in einen benachbarten feindlichen Sektor weiterzieht. In diesem Fall nehmen Ihre Söldner automatisch die Positionen ein, die sie schon beim Verlassen des vorherigen Sektors eingenommen haben.

Feindliche Sektoren erforschen: Beim Betreten eines neuen Sektors kann es sein, daß Sie den Feind nicht gleich bemerken. Sie sind so lange im Echtzeitmodus, bis einer Ihrer Söldner einen Feind sieht oder umgekehrt. Sollten Sie jedoch wider Erwarten nicht in ein Feuergefecht verwickelt werden, können Sie den feindlichen Sektor ebenso erforschen wie jeden anderen Sektor auch. Allerdings sollten Sie dabei sehr vorsichtig vorgehen.

Städteloyalität

Die Städteloyalität gibt an, wie stark der Glaube der Bewohner einer Stadt an Ihr Team ist. Wenn Sie Kämpfe gewinnen, Gebiete erobern und die Menschen gut behandeln, wächst die Loyalität mit der Zeit an. Natürlich kann diese Loyalität auch wieder verloren gehen - besonders dann, wenn Deidranna Sektoren zurückerobert, die Sie zuvor befreit hatten. Sie müssen sich zuerst der Loyalität einer Stadt versichern, ehe Sie erfolgreich eine Miliz trainieren oder Einkommen aus den Minen beziehen können. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad muss die Loyalität 10%, 20% oder 30% betragen, um Milizen zu trainieren. Der Ertrag aus den Minen ist nicht vom Schwierigkeitsgrad abhängig und ist grundsätzlich ab einem Loyalitätswert von 30% möglich.

Um die Loyalität einer Stadt zu überprüfen, aktivieren Sie auf der Karte den Städtefilter. Klicken Sie hierzu auf den Button mit dem Städte-Icon unterhalb der Karte.

Milizen

Milizen sind Ihre beste Verteidigung gegen die Armee der bösen Herrscherin Deidranna. Um eine örtliche Miliz zusammenzustellen, beauftragen Sie einen oder maximal zwei Söldner in einer loyalen Stadt mit dem Trainieren der Miliz.

Daraufhin wird von Ihrem Konto ein Betrag für das Rekrutieren und die Ausrüstung abgebucht. Nachdem die Miliz trainiert worden ist, können Sie Ihre neuen Truppen in der ganzen Stadt verteilen. Dazu klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Milizenfilter und dann mit der rechten auf den jeweiligen Sektor. Durch einen Klick mit der linken Maustaste auf den Button "Auto" verteilen Sie in jedem Sektor der Stadt gleich viele Einheiten der Miliz. Sie können aber auch mit der linken Maustaste eine Miliz aufnehmen und Sie mit der rechten Maustaste plazieren.

Es gibt drei Arten von Milizen. Grüne Milizen sind, wie die Farbe schon vermuten lässt, noch Anfänger. Hellblaue Milizen verfügen schon über etwas Kampferfahrung oder haben zumindest ein intensives Training hinter sich. Dunkelblaue Milizen sind Veteranen. Diesen Status können Sie nur durch Kampferfahrung erlangen.

Wenn Sie Städtesektoren aus Deidrannas Hand befreit haben, müssen Sie dafür sorgen, daß diese Sektoren von starken Milizenverbänden verteidigt werden. Denn möglicherweise greift der Feind die Stadt nicht an, so lange Ihre Söldner noch im Sektor sind, aber kaum dass sie fort sind, wird die Stadt rasch wieder vom Gegner überrollt. Passen Sie außerdem gut auf Ihre Minen auf - auf die haben es Ihre Gegner nämlich besonders abgesehen!

6.0 SPIELOPTIONEN

GRUNDEINSTELLUNGEN:

Die Grundeinstellungen können nur einmal vorgenommen werden, wenn Sie zu Beginn des Spiels "**Neues Spiel**" wählen. Diese Einstellungen regeln den Schwierig-keitsgrad und den Pep des Spiels.

SCHWIERIGKEITSGRAD:

Sie haben die Wahl zwischen "**Einsteiger**", "**Profi**" und "**Alter Hase**". Der Schwierigkeitsgrad hat Einfluss auf die Zahl der Feinde im Sektor, aber auch auf viele andere Faktoren. Die Grundeinstellung ist "Einsteiger".

EXTRASCHWER:

Hier haben Sie die Wahl zwischen "**Unbegrenzte Zeit**", wodurch Sie im rundenbasierenden Modus so viel Zeit haben, wie Sie wollen, und "**Begrenzte Zeit**". Diese Einstellung verschärft das Tempo ein wenig und lässt Ihnen in jeder Runde nur begrenzt Zeit, Ihre Söldner zu steuern.

WAFFEN OPTIONEN:

Sie können "**Normal**" und "**Zusätzliche Waffen**" (Grundeinstellung) einstel-len. Durch die Option "zusätzliche Waffen" haben die Liebhaber von Feuerwaffen eine größere Auswahl an Gewehren und Pistolen. Wenn Sie also Wert auf die feinen Unterschiede zwischen einem M24 und einer Dragunov legen, sollten Sie unbedingt diese Option aktivieren. Wenn Sie diese Details jedoch nicht interessieren, ändern Sie die Grundeinstellung auf "Normal". (Keine Sorge, Sie werden auch so noch genug Waffen zur Auswahl haben.)

SPIELMODUS:

Die Grundeinstellung ist "**Realistisch**". Falls Sie es vorziehen, während Ihrer Einsätze auf mehr als ungewöhnliche Dinge zu stoßen, dann wech-seln Sie den Modus auf "**Sci Fi**".

Spieloptionen:

Andere Spieloptionen können jederzeit, auch während der Spiels, geändert werden. Um die Einstellungen auf den Bildschirm zu holen, klicken Sie auf den Button [ ]. Er befindet sich unten rechts auf dem Kartenbildschirm oder unten links im Inventarverzeichnis. Mit der Taste O gelangen Sie ebenfalls zu den Einstellungen.

Speichern, Laden und fertig:

Die Buttons ● **"Spiel sichern"**, ● **"Spiel laden"** und ● **"Fertig"** befinden sich unten auf dem Einstellungs-Bildschirm. Mit "Fertig" gelangen Sie zurück zum Hauptmenü. Mit "Spiel speichern" rufen Sie eine Liste mit Slots auf, in die Sie Spielstände speichern können. Wählen Sie einen Slot aus und geben Sie eine Beschreibung ein. Um ein gespeichertes Spiel zu laden, klicken Sie auf "Spiel laden" und wählen einen Spielstand aus.

Wenn Sie sich im Taktik- oder Kartenbildschirm befinden und ein Spiel in den Quick-Save-Slot schnellspeichern wollen, drücken Sie Alt - S. Mit Alt - L rufen Sie den Spielstand aus dem Quick-Save Slot wieder auf. Um während des Spiels den Speicherbildschirm aufzurufen, drücken Sie Strg - S; zum Laden Strg - L.

Lautstärkeregler:

Es gibt Regler für ● **"Effekte"**, ● **"Sprache"** und ● **"Musik"**. Diese Regler erlauben es Ihnen, die Lautstärke so abzumischen, wie Sie es wünschen. Wenn Sie einen Regler ganz nach unten ziehen, wird dieser Teil des Sounds abgeschaltet.

Weitere Optionen ein bzw. aus:

Diese Optionen kann man entweder mit einem Kästchen versehen (an) oder nicht (aus). Damit werden verschiedene Elemente des Spiels, wie z. B. Sprache oder die Auswahl der Söldner, gesteuert.

Sprache:
Schalten Sie diese Funktion an, wenn Sie die Dialoge der Charaktere hören wollen. Grundeinstellung: An.

Stumme Bestätigungen:
Ein Häkchen hinter "Stumme Bestätigungen" schaltet das gesprochene "OK" der Söldner aus. Grundeinstellung: Aus.

Untertitel:
Der Dialogtext erscheint auf dem Bildschirm. Grundeinstellung: Aus.

Dialoge Pause:
Wenn die Untertitel an sind, haben Sie mit dieser Funktion mehr Zeit, die Dialoge zu lesen. Grundeinstellung: Aus.

Rauch animieren:
Wenn Sie an einem langsameren Computer spielen, möchten Sie den animierten Rauch vielleicht abschalten und damit die Geschwindigkeit des Spiels erhöhen. Grundeinstellung: An.

Sichtbare Verletzungen:
Mit dieser Option bewirken Sie, daß verletzte Feinde bei Bewegung Blutspuren hinterlassen, die bei Verfolgung auf ihren Aufenthaltsort schließen lassen.

Cursor nicht bewegen:
Wenn Sie diese Option abstellen, wird der Mauszeiger nicht mehr von den Popup-Fenstern verdeckt. Grundeinstellung: Aus.

Alte Auswahlmethode:
Mit dieser Option funktioniert die Auswahl der Söldner so wie in früheren JAGGED ALLIANCE Spielen (also genau anders herum als jetzt). Grundeinstellung: Aus.

Weg vorzeichnen:
Schalten Sie diese Funktion ein, um im Echtzeitmodus den Weg vorzuzeichnen, den Ihre Söldner nehmen werden. (Mit der Umschalttaste können Sie den Weg auch bei abgeschalteter Funktion anzeigen lassen).

Fehlschüsse anzeigen:
Mit dieser Option zeigt Ihnen das Spiel, wo Ihre Kugeln hinfliegen, wenn Sie nicht treffen. Grundeinstellung: Aus.

Bestätigung bei Echtzeit: Durch diese Option wird vor der Rückkehr in den Echtzeit-Modus ein zusätzlicher Sicherheits-Klick verlangt. Grundeinstellung: Aus.

Schalf-/Wachmeldung anzeigen:
Mit dieser Option erhalten Sie Meldung darüber, ob und wann jeder Söldner schläft bzw. arbeitet. Grundeinstellung: An.

Metrisches System:

Mit dieser Option wird im Spiel das metrische System verwendet. Grundeinstellung: Ein.

Boden beleuchten:

Wenn diese Option an ist, beleuchtet der Söldner den Boden, wenn er läuft. Schalten Sie die Funktion ab, wenn Ihr Computer bei Nachtmissionen Leistungsprobleme hat.

Cursor autom. auf Söldner:

Wenn diese Option angeschaltet ist, wird ein Söldner automatisch hervorgehoben, wenn der Cursor in seine Nähe kommt. Grundeinstellung: Aus.

Cursor autom. auf Türen:

Wenn diese Option angeschaltet ist, wird der Cursor automatisch über einer Tür positioniert, wenn er in deren Nähe kommt. Grundeinstellung: An.

Gegenstände leuchten:

Gegenstände auf dem Boden werden durch ein pulsierendes Leuchten hervorgehoben, wenn diese Option aktiviert ist. Grundeinstellung: An.

Baumkronen zeigen:

Wenn diese Option an ist, sehen Sie die belaubten Baumkronen. Ausgeschaltet sehen Sie nur die Baumstämme. Grundeinstellung: An.

Drahtgitter zeigen:

Zeigt die Struktur von Gebäuden als Drahtgitter an, auch wenn Sie sich darin befinden. Grundeinstellung: An.

3D-Cursor zeigen:

Zeigt den Cursor in 3D an. Sehr nützlich bei Zielen auf Dächer. Grundeinstellung: Aus.

7.0 ANHANG A1 - SÖLDNERINDEX

Portrait	Name Fertigkeiten	Gehört zu	Nationalität	Hasst Nationalität	Arbeitet gern mit	Arbeitet ungern mit	Lernt schätzen	Wird hassen	Erf.
	Henning von Branitz F1/F2: Autm. / Schwere Waffen, S: Klaustrophobisch	A.I.M	Deutscher	___	Rudolf	Thor	___	Numb	7
	Rudolf Steiger F1: Nachteinsätze F2: Lehren S: Hitzeempf.	A.I.M	Deutscher	Türken	Laura, Henning	Gasket	Grunty	Bull	6
	Carl "Reaper" Sheppards F1: Schleichen F2: Gute Trefferchance auf Dach	A.I.M	Amerikaner	___	___	___	___	Numb	6
	Earl "Magic" Walker F1: Schleichen F2: Schlösser knacken	A.I.M	Amerikaner	Dänen	Blood, Ice	Buns	___	Bubba	5
	Robert J. "Scully" Sulivan F1: Autom. Waffen F2: Messer	A.I.M	Brite	___	___	___	___	___	5
	Dr. Laura Colin F1: Autom. Waffen, F2: Schleichen S:Hitzeempf.	A.I.M	Rumänin	___	Rudolf	Buzz	Victor	Fox	5
	Kyle "Shadow" Simmons F1: Schleichen F2: Tarnung	A.I.M	Amerikaner	Russen	___	___	___	___	5
	Trevor Colby F1: Elektronik F2: Schlösser knacken	A.I.M	Australier	Amerikaner	___	Fidel	Thor	___	2
	Ivan Dolvich F1: Automatische Waffen F2: Schwere Waffen	A.I.M	Russe	___	Igor, Grunty	___	___	Bubba	4
	Rudy "Lynx" Roberts F1: Elektronik F2: Nachteinsätze	A.I.M	Amerikaner	___	Ice	Buzz	___	___	4
	Luc "Lucky" Fabre F1: Autom. Waffen F2: Mann geg. Mann	A.I.M	Belgier	Franzosen	___	Malice	Barry	Flo	3
	Ron "Raider" Higgens F1: Lehren F2: Lehren	A.I.M	Amerikaner	___	Raven	___	___	___	4
	Viktoria "Vicki" Waters F1: Geschick F2: Werfen S: Klaustrophobisch	A.I.M	Jamaikanerin	___	___	___	Spider	Gasket	4
	Charlene "Raven" Higgens F1: Nachteinsätze F2: Autom. Waffen	A.I.M	Amerikanerin	___	Raider	___	Spider	___	2

HP: Gesundheit | KRA: Kraft | TRF: Treffsicherheit | MED: Medizin
BEW: Beweglichkeit | FÜH: Führungsqualität | TEC: Technik | P.p.T.: Preis pro Tag
GES: Geschicklichkeit | WEI: Weisheit | SPR: Sprengstoff | PpW: Preis pro Woche

Name Fertigkeiten	HP	BEW	GES	KRA	FÜH	WEI	TRF	TEC	SPR	MED	P.p.T.	PpW Pp2W	Ausr./ Vers.
Henning von Branitz F1/F2: Autm. / Schwere Waffen, S:Klaustrophobisch	79	86	82	78	76	96	92	32	42	28	8.800	60.000 110.000	4.150 3.400
Rudolf Steiger F1: Nachteinsätze F2: Lehren S: Hitzeempf.	80	76	87	68	69	90	94	32	36	46	6.800	46.000 90.000	3.535 3.500
Carl "Reaper" Sheppards F1: Schleichen F2: Gute Trefferchance auf Dach	81	92	92	79	46	81	97	38	52	24	6.000	38.000 56.000	2.730 4.200
Earl "Magic" Walker F1: Schleichen F2: Schlösser knacken	95	99	98	92	38	80	94	78	48	8	6.000	38.000 72.000	5.340 5.200
Robert "Scully" Sullivan F1: Autom. Waffen F2: Messer	90	90	96	85	70	93	92	64	66	17	5.800	36.000 68.000	3.230 4.500
Dr. Laura Colin F1: Autom. Waffen, F2: Schleichen S:Hitzeempf.	78	67	85	70	37	87	82	33	53	57	4.800	30.000 56.000	3.240 2.200
Kyle "Shadow" Simmons F1: Schleichen F2: Tarnung	95	96	83	88	35	80	94	24	22	24	4.600	30.000 56.000	5.050 3.500
Trevor Colby F1: Elektronik F2: Schlösser knacken	95	77	98	79	27	97	81	99	88	16	3.800	24.000 40.000	5.190 4.300
Ivan Dolvich F1: Autom. Waffen F2: Schwere Waffen	92	88	90	83	35	79	92	23	55	13	3.400	24.000 44.000	2.680 3.400
Rudy "Lynx" Roberts F1: Elektronik F2: Nachteinsätze	81	82	86	77	46	78	99	32	50	14	3.600	22.000 38.000	2.490 3.600
Luc "Lucky" Fabre F1: Autom. Waffen F2: Mann geg. Mann	78	86	71	82	58	85	88	35	33	30	3.200	22.000 42.000	2.285 2.200
Ron "Raider" Higgens F1: Lehren F2: Lehren	80	71	78	80	68	76	88	28	24	21	3.400	20.000 34.000	2.290 2.000
Viktoria "Vicki" Waters F1: Geschick F2: Werfen S: Klaustrophobisch	79	85	72	72	33	85	84	56	28	28	3.200	20.000 32.000	5.440 2.100
Charlene "Raven" Higgens F1: Nachteinsätze F2: Autom. Waffen	85	76	92	68	31	79	94	8	22	22	3.200	20.000 38.000	2.590 2.[illegible]

Portrait	Name Fertigkeiten	Gehört zu	Nationalität	Hasst Nationalität	Arbeitet gern mit	Arbeitet ungern mit	Lernt schätzen	Wird hassen	Erf.
	Louisa "Buzz" Gameau F1: Schwere Waffen F2: Autom. Waffen	A.I.M	Amerikanerin	Arulcaner	—	Lynx	—	Lynx	4
	Dr. D. "Danny" Quinten F1: Geschicklichkeit F2: Nachteinsätze	A.I.M	Kanadier	—	—	Steroid, Bubba	—	Biff	3
	Kirk "Static" Stevenson F1: Schlösser knacken F2: Nachteinsätze	A.I.M	Amerikaner	Schweizer	Larry, Spider	Stephen	—	Razor	4
	Victor "Monk" Kolesnikov F1: Autom. Waffen F2: Tarnung	A.I.M	Russe	—	Laura, Brain	Ivan	—	Conrad	4
	Lennart "Scream" Vilde F1/F2: Autom. Waffen, Nacht-OPs, S: Hitzeempf.	A.I.M	Este	—	Brain	Dr. Q	Monk	Lynx	4
	"Fidel" Dahan F1/F2: Schl. knacken, Schleichen, S: Nervös	A.I.M	Kubaner	Iren	Razor	—	Haywire	Flo	4
	Igor Dolvich F1: Schleichen F2: Autm. Waffen	A.I.M	Russe	—	Ivan, Grunty	—	—	—	3
	Dr. Q Huaong F1: Kriegskunst F2: Nachteinsätze	A.I.M	Chinese	—	—	—	Vicki	—	3
	Graziella "Grace" Girelli F1: Werfen, F2: Lehren S: Nichtschwimmer	A.I.M	Amerikanerin	Schotten	—	Red, Numb	Brain	Meltdown	2
	Sidney Nettleson F1: Werfen F2: Lehren	A.I.M	Brite	Australier	Scope	—	Stephen	Haywire	5
	Ice Williams F1: Lehren F2: Autom. Waffen	A.I.M	Amerikaner	Südafrikaner	Magic, Grizzly	—	Blood	Bubba	4
	Dr. D. "Spider" Houston F1: Nachteinsätze, F2: Tarnung,S: Angst v. Bugs	A.I.M	Amerikanerin	—	Vicki, Static	—	Raven	Buns	1
	Thor Kaufmann F1: Mann gegen Mann F2: Schleichen	A.I.M	Deutscher	—	Ice, Static	—	Spider	—	3
	Janno "Brain" Allik F1: Schlösser knacken F2: Schwere Waffen	A.I.M	Este	Engländer	Scream	Sidney	Grace	Reaper	3
	Edgar "Nails" Smorth F1/F2: Schl. knacken, Nacht-OPs S: Klaustroph.	A.I.M	Amerikaner	—	Fox	Biff	Bull	—	4

Name Fertigkeiten	HP	BEW	GES	KRA	FÜH	WEI	TRF	TEC	SPR	MED	P.p.T.	PpW Pp2W	Ausr./ Vers.
Louisa "Buzz" Garneau F1: Schwere Waffen F2: Autom. Waffen	71	84	78	68	32	88	88	16	22	9	3.200	18.000 30.000	1.690 —
Dr. D. "Danny" Quinten F1: Geschicklichkeit F2: Nachteinsätze	99	76	88	82	24	91	72	22	8	68	3.000	18.000 34.000	2.145 2.100
Kirk "Static" Stevenson F1: Schlösser knacken F2: Nachteinsätze	79	66	95	59	15	60	86	82	34	12	3.000	18.000 30.000	3.540 2.600
Victor "Monk" Kolesnikov F1: Autom. Waffen F2: Tarnung	74	92	90	78	39	84	94	32	22	38	2.900	18.600 34.800	3.250 3.000
Lennart "Scream" Vilde F1/F2: Autom. Waffen, Nacht-OPs, S: Hitzeempf.	81	82	78	79	67	83	76	37	23	34	2.600	17.800 34.000	2.340 1.600
"Fidel" Dahan F1/F2: Schl. knacken, Schleichen, S: Nervös	88	86	82	83	12	78	87	39	97	18	28.00	18.000 28.000	4.535 —
Igor Dolvich F1: Schleichen F2: Autm. Waffen	92	89	78	82	34	83	83	27	26	17	2.200	16.000 24.000	2.490 2.000
Dr. Q Huaong F1: Kriegskunst F2: Nachteinsätze	88	92	81	78	26	92	76	24	20	64	2.500	15.000 28.000	2.240 —
Graziella "Grace" Girelli F1: Werfen, F2: Lehren S: Nichtschwimmer	78	76	77	67	62	82	69	22	16	26	2.200	15.000 28.000	2.025 800
Sidney Nettleson F1: Werfen F2: Lehren	80	70	91	76	27	78	92	26	15	18	2.600	14.000 24.000	2.640 2.500
Ice Williams F1: Lehren F2: Autom. Waffen	90	78	87	84	63	78	86	27	26	22	2.000	12.000 20.000	2.435 2.400
Dr. D. "Spider" Houston F1: Nachteinsätze, F2: Tarnung, S: Angst v. Bugs	81	56	76	68	16	90	68	8	14	92	2.000	12.000 22.000	1.955 1.500
Thor Kaufmann F1: Mann gegen Mann F2: Schleichen	96	83	84	89	48	97	74	35	12	59	2.000	12.000 20.000	2.455 —
Janno "Brain" Allik F1: Schlösser knacken F2: Schwere Waffen	94	82	79	94	38	88	78	76	43	28	2.000	12.000 22.000	2.670 2.600
Edgar "Nails" Smorth F1/F2: Schl. knacken, Nacht-OPs S: Klaustroph.	72	60	88	90	24	79	84	63	78	7	1.800	10.000 16.000	2.890

Portrait	Name Fertigkeiten	Gehört zu	Nationalität	Hasst Nationalität	Arbeitet gern mit	Arbeitet ungern mit	Lernt schätzen	Wird hassen	Erf.
	Bobby "Steroid" Gontarski F1: Elektronik F2: Schlösser knacken	A.I.M	Pole	Russen	___	Ivan, Igor	Grizzly	___	1
	Norma "Meltdown" Jessop F1: Geschicklichkeit F2: Schwere Waffen	A.I.M	Amerikanerin	___	___	Biff	Stephen	Flo	3
	Ernie "Red" Spragg F1: Lehren F2: Elektronik	A.I.M	Schotte	Dänen	___	Buns	___	___	4
	Steve "Grizzly" Bornell F1: Mann gegen Mann F2: Schwere Waffen	A.I.M	Amerikaner	Chinesen	Bull, Shadow	Dr.. Q	___	___	3
	J. P. "La Malice" Viau F1: Messer F2: Mann gegen Mann	A.I.M	Kanadier	Briten	Fox, Spider	___	Meltdown	___	3
	Monica "Buns" Sondergaard F1/F2: Lehren S: Angst v. Bugs	A.I.M	Dänin	___	___	Fox, Reaper	Sidney	Gumpy	2
	Dr. Michael "MD" Dawson F1: Messer, F2: Lehren S: Hitzeempfindlich	A.I.M	Kanadier	___	___	___	Danny	___	1
	John "Bull" Peters F1: Mann gegen Mann F2: Messer	A.I.M	Ire	___	___	___	Nails	Biff	2
	Helmut "Grunty" Grunther F1: Nachteinsätze F2: Schwere Waffen	A.I.M	Deutscher	___	Ivan	___	Buns	___	3
	Cynthia "Fox" Guzzman F1: Lehren, F2: Geschick S: Angst vor Bugs	A.I.M	Amerikanerin	___	___	Steroid	Grizzly	Haywire	2
	Barry Unger F1: Elektronik, F2: Schl. knacken, S: Nichtschwimmer	A.I.M	Ungar	___	Red	___	___	___	2
	Jim "Coguar" Wallace F1: Autom. Waffen F2: Schleichen	M.E.R.C.	Amerikaner	___	___	___	___	___	5
	Sheila "Scope" Sterling F1: Nachteinsätze F2: Lehren	M.E.R.C.	Britin	Franzosen	Sidney	___	___	___	3
	Frank "Hitman" Hennessy F1/F2: Schleichen, Lehren S: Nichtschwimmer	M.E.R.C.	Amerikaner	___	Grunty	___	Raven	Rider	3
	Stephen Rothman F1: Lehren F2: Nachteinsätze	M.E.R.C.	Schweizer	Amerikaner	___	Larry, Static	Meltdown	Nails	3

NAME FERTIGKEITEN	HP	BEW	GES	KRA	FÜH	WEI	TRF	TEC	SPR	MED	P.p.T.	PpW Pp2W	Ausr./ Vers.
Bobby "Steroid" Gontarski F1: Elektronik F2: Schlösser knacken	99	56	48	97	9	62	89	76	23	16	1.400	8.000 12.000	3.405 —
Norma "Meltdown" Jessop F1: Geschicklichkeit F2: Schwere Waffen	78	74	84	76	24	82	83	14	40	12	1.200	7.000 12.000	3.590 1.600
Ernie "Red" Spragg F1: Lehren F2: Elektronik	68	66	81	69	21	79	78	34	99	18	1.200	6.800 11.000	2.755 2.300
Steve "Grizzly" Bornell F1: Mann gegen Mann F2: Schwere Waffen	94	69	62	95	16	72	79	26	38	14	1.100	6.700 11.000	1.955 —
J. P. "La Malice" Viau F1: Messer F2: Mann gegen Mann	83	81	97	89	13	55	76	14	16	4	1.200	6.000 10.000	1.350 —
Monica "Buns" Sondergaard F1/F2: Lehren S: Angst v. Bugs	79	78	87	59	24	86	86	18	14	38	1.100	6.000 10.000	1.895 1.700
Dr. Michael "MD" Dawson F1: Messer, F2: Lehren S: Hitzeempfindlich	72	62	78	76	4	94	66	14	12	76	800	5.000 8.000	1.130 1.000
John "Bull" Peters F1: Mann gegen Mann F2: Messer	96	59	44	98	32	64	72	25	17	6	800	5.000 8.000	1.625 —
Helmut "Grunty" Grunther F1: Nachteinsätze F2: Schwere Waffen	82	79	76	71	21	72	78	42	28	16	800	4.600 8.000	1.605 1.500
Cynthia "Fox" Guzzman F1: Lehren, F2: Geschick S: Angst vor Bugs	77	85	100	55	21	76	69	8	8	70	625	4.000 7.000	1.650 1.600
Barry Unger F1: Elektronik, F2: Schl. knacken, S: Nichtschwimmer	2	82	72	87	80	29	91	70	46	88	700	3.400 5.500	2.345 —
Jim "Coguar" Wallace F1: Autom. Waffen F2: Schleichen	88	83	79	87	31	75	93	48	45	13	2.800	— —	— —
Sheila "Scope" Sterling F1: Nachteinsätze F2: Lehren	80	73	76	64	32	81	88	18	24	18	1.800	— —	— —
Frank "Hitman" Hennessy F1/F2: Schleichen, Lehren S: Nichtschwimmer	75	78	74	69	52	78	82	24	22	23	1.400	— —	— —
Stephen Rothman F1: Lehren F2: Nachteinsätze	92	71	76	76	51	78	72	24	30	26	1.200	— —	— —

Portrait	Name Fertigkeiten	Gehört zu	Nationalität	Hasst Nationalität	Arbeitet gern mit	Arbeitet ungern mit	Lernt schätzen	Wird hassen	Erf.
	Tim "Numb" Sutton F1: Nachteinsätze F2: Kampfkunst	M.E.R.C.	Brite	Briten	___	Sidney, Vicki	Malice	___	3
	Larry Roachburn (Cured) F1: Schleichen F2: Schlösser knacken	M.E.R.C.	Amerikaner	___	Biff	Static	Flo	Steroid	3
	Larry Roachburn (III) S1: Vergesslich S2: Mental zurückgebl.	M.E.R.C.	Amerikaner	___	Biff	Static	Flo	Steroid	1
	Keith "Blood" Hanson F1: Werfen F2: Kampfkunst	M.E.R.C.	Amerikaner	Südafrikaner	Magic	___	___	___	3
	Doug "Gasket" Milton F1: Schlösser knacken S: vergesslich	M.E.R.C.	Amerikaner	Russen	Vicki	Ivan	___	Igor	1
	Thorton "Bubba" Jones F1: Mann geg. Mann	M.E.R.C.	Amerikaner	Arulcaner	Bull	___	Buzz	___	4
	Bill "Razor" Lamont F1/F2: Messer S: Psychopath	M.E.R.C.	Amerikaner	Arulcaner	Haywire	Flo	Fidel	Biff	2
	Biff Apscott F1: Nachteinsätze S: Nervös	M.E.R.C.	Amerikaner	___	Larry	Barry	Flo	___	2
	Tim "Gumpy" Hillmann F1: Elektronik S: Hitzeempfindlich	M.E.R.C.	Amerikaner	___	___	___	___	___	1
	Frankie "Haywire" Gordon F1: Autom. Waffen, F2: Messer, S: Psychopath	M.E.R.C.	Amerikaner	___	Razor	Biff	Numb	___	1
	Florence "Flo" Gabriel F1: Diebstahl S: Nervös	M.E.R.C.	Französin	___	Biff	___	Lynx	Meltdown	1
	Ira Smythe F1/F2: Schwere/autom. Waffen, S: Nichtschwimmer	RPC	Amerikanerin	Amerikaner	Dimitri, Miguel	___	___	Malice	2
	Dimitri Guzzo F1: Werfen, F2: Werfen S: Vergesslich	RPC	Arulcaner	___	Miguel, Carlos	___	___	Stephen	1
	Miguel Cordona F1: Nachteinsätze F2: Messer	RPC	Arulcaner	Deutsche	Carlos, Ira	___	Shadow	Iggy	6
	Hamous F1: Schleichen	RPC	Unknown	___	___	___	___	___	2

Name Fertigkeiten	HP	BEW	GES	KRA	FÜH	WEI	TRF	TEC	SPR	MED	P.p.T.	PpW Pp2W	Ausr./ Vers.
Tim "Numb" Sutton F1: Nachteinsätze F2: Kampfkunst	84	72	68	78	10	70	88	9	13	20	900	___	___
Larry Roachburn (Cured) F1: Schleichen F2: Schlösser knacken	69	87	79	67	18	70	70	14	92	70	700	___	___
Larry Roachburn (Ill) S1: Vergesslich S2: Mental zurückgebl.	69	72	54	35	4	58	50	7	82	49	700	___	___
Keith "Blood" Hanson F1: Werfen F2: Kampfkunst	84	92	82	82	6	75	78	18	31	11	700	___	___
Doug "Gasket" Milton F1: Schlösser knacken S: vergesslich	72	76	89	68	3	49	44	82	8	1	600	___	___
Thorton "Bubba" Jones F1: Mann geg. Mann	86	54	68	98	5	29	77	49	61	2	600	___	___
Bill "Razor" Lamont F1/F2: Messer S: Psychopath	84	88	91	86	4	53	70	8	11	9	500	___	___
Biff Apscott F1: Nachteinsätze S: Nervös	78	78	76	51	13	58	57	0	4	4	400	___	___
Tim "Gumpy" Hillmann F1: Elektronik S: Hitzeempfindlich	78	61	72	64	11	81	42	42	34	9	300	___	___
Frankie "Haywire" Gordon F1: Autom. Waffen, F2: Messer, S: Psychopath	76	69	78	71	1	58	68	8	31	2	300	___	___
Florence "Flo" Gabriel F1: Diebstahl S: Nervös	58	52	74	45	1	82	38	7	2	13	100	___	___
Ira Smythe F1/F2: Schwere/autom. Waffen, S: Nichtschwimmer	76	72	91	65	14	83	62	8	2	38	n.a.	___	___
Dimitri Guzzo F1: Werfen, F2: Werfen F2: Vergesslich	75	73	51	71	21	56	77	71	12	3	n.a.	___	___
Miguel Cordona F1: Nachteinsätze F2: Messer	88	73	76	83	98	80	85	22	31	11	n.a.	___	___
Hamous F1: Schleichen	68	74	71	65	5	35	78	19	0	0	n.a.	___	___

8.0 ANHANG A2 - TECHNISCHER KUNDENDIENST

ACHTUNG SERIENNUMMER

Beim ersten Spielstart werden Sie aufgefordert, Ihre Seriennummer einzugeben. Um Jagged Alliance 2: WildFire zu starten, ist die Eingabe der 20-stelligen Seriennummer zwingend erforderlich. Ihre persönliche Seriennummer finden Sie unter dem Datenträger. Bitte geben Sie die Nummer fortlaufend ein, Groß- und Kleinschreibung spielen dabei keine Rolle. Ist die Nummer einmal akzeptiert worden, so muss sie erst wieder bei einer Neuinstallation eingegeben werden. Jede Seriennummer ist einzigartig. Bewahren Sie diese an einem sicheren Platz auf und geben Sie diese nicht weiter. Sie garantiert den Zugriff auf unseren Servicebereich und ist der Identifikationsschlüssel Ihrer legalen Produktlizenz.

Sofern Sie für weitere Arbeitsplätze zusätzliche Seriennummern benötigen, können Sie diese telefonisch unter **0180 - 51 51 444** zu einem vergünstigten Preis ordern.

Falls Sie in Ihrem Produkt keine Seriennummer vorfinden, oder die Seriennummer nicht gültig ist, so wenden Sie sich bitte direkt an unsere Hotline. Halten Sie in diesem Fall bitte Ihre Kaufquittung bereit.

TECHNISCHER KUNDENDIENST

Wir haben das Produkt sehr vielen und ausführlichen Tests auf vielen unterschiedlichen Hardwarekonfigurationen unterzogen, so dass in der Regel keine Schwierigkeiten auftreten sollten. Dennoch ist es nicht möglich alle Konfigurationen auszutesten. Bevor Sie bei unserem technischen Support anrufen, legen Sie sich bitte folgende Details zu Ihrer Hardware zurecht:

Welches **Betriebssystem** benutzen Sie?
Was für einen **Prozessor** besitzen Sie und mit wie viel **Hauptspeicher** (RAM) ist Ihr Rechner ausgestattet?
Welche **DirectX Version** ist auf Ihrem Rechner installiert ?
Was für eine **Grafikkarte** und **Soundkarte** ist in Ihrem Rechner eingebaut?
Was für eine **Treiberversion** der Grafik- bzw. Soundkarte benutzen Sie?

Wenn Sie obige Informationen nicht parat haben, kann Ihnen das DirectX 9.x Diagnoseprogramm dabei behilflich sein. Klicken Sie hierfür auf Start - Ausführen und geben Sie DXDIAG als Befehlszeile ein. Unter dem Menüpunkt System liefert Ihnen das Diagnoseprogramm genaue Angaben zu Ihrem Rechner. Sollten Sie uns eine eMail schreiben, senden Sie uns bitte die Datei **DxDiag.txt** als gepacktes Attachment mit. Um diese Datei zu erhalten, öffnen Sie das DirectX Diagnoseprogramm und klicken Sie auf die Schaltfläche "*Alle Informationen speichern*".

TREND Redaktions- & Verlagsges. mbH
Pearl Strasse 3, D - 79426 Buggingen

Technischer Online-Support:
http://www.ja2.de
support@trendverlag.de

Telefonischer Support (Hotline):
Mo.-Fr. von 08:00 bis 20:00 h
Tel.: 0180 - 5151 444 (0,12 €/Min.)
Fax: 07631 - 360 599

Aus Österreich und der Schweiz
Mo.-Fr. von 07:00 - 19:00 h
Tel.: 00800 - 8736 3638

Allgemeine Hinweise

Für Windows Me Benutzer:

Der allgemeine Treiber für DVD-Laufwerke lässt sich nicht direkt von einer Applikation ansprechen. Aus diesem Grund kommt es bisweilen vor, dass Jagged Alliance 2: WildFire, trotz Vollinstallation vergeblich versucht, auf das Laufwerk zuzugreifen. Bitte nehmen Sie vor Programmstart einfach den Datenträger aus dem Laufwerk.

Für Windows 98 Benutzer:

Sollte Ihr Rechner mit mehr als 512 MB Ram ausgerüstet sein, kann dies, bedingt durch die Speicherverwaltungsproblematik des Betriebsystems, des öfteren (nicht nur bei Jagged Alliance 2: WildFire) zu Abstürzen kommen. Bitte befolgen Sie nachstehende Schritte, um diesem Problem vorzubeugen:

Klicken Sie auf Start - Ausführen und geben Sie “Sysedit” ein.
Selektieren Sie die Datei System.ini und fügen Sie folgende Zeilen hinzu:

```
[VCACHE]
MaxFileCache=524280
```

Speichern Sie die Änderungen ab und starten Sie den Rechner neu.

Für Windows XP Benutzer:

Auf einigen Systemen kann es vorkommen, dass Windows XP beim CD-Rom Wechsel oder nach der Installation oder vor dem Programmstart (wenn der Jagged Alliance Datenträger gerade entfernt wurde) eine Fehlermeldung ausgibt.

Diese Fehlermeldung ist auf die “Automatische Benachrichtigung beim Wechsel” zurückzuführen, die bei Windows XP nicht ohne Eingriffe in die Registry abschaltbar ist. Klicken Sie in diesem Fall einfach so lange auf “Weiter”, bis die Fehlermeldung verschwindet.

9.0 ANHANG A3 - MITWIRKENDE (CREDITS)

JAGGED ALLIANCE 2 - SIRTECH

Produktion & Regie
Ian Currie
Story und Charaktere
Shaun Lyng
Spieldesign
Ian Currie, Shaun Lyng, Linda Currie
Zusätzliches Spieldesign
Chris Camfield, Mark Carter, Scot Loving, Alex Meduna, Kris Morness
Chefprogrammierer
Andrew Emmons
Programmierer
Chris Camfield, Mark Carter, Kris Morness, Dave French, Alex Meduna
Zus. Programmierer
Derek Beland, Ian Currie
Lead Artist
Scot Loving
Portraits
Joey Whelan
3D-Animationen
Scot Loving
Artwork & Modelling
Norman Olsen, Eric Cheng, Scot Loving, Joey Whelan
Screendesign
A. Stacey, D. Joannides
Touchup Artists
Weldon Poapst
Zus. Modeling
R. Dancause
Sektorendesign
Linda Currie
Schreiber
S. Lyng, B. Garneau, J. Mandel
Zusätzliche Schreiber
L. Holowka, M. Carter
Soundtrack
Kevin Manthei
Zusätzliche Musik
Scott Daughtrey
3D Datenbearbeitung
L. Holowka, C. Pollard
Aufnahmeleitung
R. Young, G. Brooks
Sounddesign
George Brooks
Sprachaufnahmen JA2
Tonstudio Mannheim
Inh. Joachim Schäfer
Sprachregie JA2
Patricia Bellantuono
Frank Heukemes

WILDFIRE - I-DEAL GAMES

Produced & Directed by
Sergey M. Popov
Romuald A. Nagaev
Chefprogrammierer
Stanislav S. Yarmonov
Zus. Programmierung
Sergey M. Popov
Stanislav S. Yarmonov
Lead Artist
Sergey M. Popov
Zusätzliche Portraits
Gennadiy Razhivin
Screen Design
Sergey M. Popov
Stanislav S. Yarmonov
Gennady Razhivin
Sektor Design
Romuald A. Nagaev
Sounddesign Waffen
Sergey M. Popov

ZUXXEZ AG & TOPWARE AG

Lokalisierung
Patricia Bellantuono
Sprachregie
Patricia Bellantuono
Verpackung Design
AC Enterprises
Handbuch
AC Enterprises
Installer
Roman Eich

Sprecher
Barry: Jaromir Holec
Blood: Bodo Henkel
Lynx: Gernot Wassmann
Grizzly: Tim Timmermann
Vicki: Cherryril
Trevor: Paul De La Ware
Grunty: Gernot Wassmann
Ivan: Valerie Rüb
Steroid: Christopher Heisler
Igor: Dirk Mühlbach
Shadow: Peter Houska
Red: Ronnie Shankland
Reaper: Ulli Smidt
Fidel: Ralph Delgado
Fox: Bettina Blum
Sidney: Paul Meredith
Buns: Gila Leienbach
Ice: Mike Williams
Spider: Stefanie Jacob
Bull: Wolfgang Rositzka
Hitman: Wolfgang Rositzka
Buzz: Stefanie Jacob
Raider: Armin Mack
Raven: Sandra Jung-Ries
Static: Terry M. Gustason
Danny: Wolfgang Müller
Magic: Mike Williams
Stephen: Jean M. Räber
Scully: Martin Griffiths
Malice: Jean M. Räber
Dr. Q: Frank Heukemes
Nails: Werner Rech
Thor: Wolfgang Heinrich
Scope: Susan Leibfried
MD: Thorsten Kremers
Meltdown: Bettina Blum
Biff: Gernot Wassmann
Haywire: Gernot Wassmann
Gasket: Kevin Decker
Razor: Heino Müller
Flo: Gila Leienbach
Gumpy: Armin Mack
Larry: Klaus Boysen
Cougar: P. M. Jacob
Numb: Ronnie Shankland
Bubba: John Rankin
Carlos: Jean M. Räber
Ira: Marina Tamassy
Dimitri: Peter Houska
Devin: Tim Wilson
Iggy: Konstantin Zurikov
Deidranna: M. Parianou-Winter
Henning: C. Holowaty
Monk: Nandor Gaus
Brain: Massoud Baygan
Rudolf: Gerhard Piske
Laura: Gila Leienbach
Grace: Katrin Kamolz
Scream: Ulrich Vogel
Lucky: Markus Maier
Miguel: Antonio Portoles

Sprachaufnahmen Wildfire
REAL-Film Ludwigshafen, Inh. Joachim Petri

Tontechnik & Postproduktion
Ulf Böhmerle, Anika Godow, Kevin-Morris Geldon

Betatest Koordination
Romuald A. Nagaev
Interne Tester:
Elena Molodych-Nagaeva
Stanislav S. Yarmonov
Weitere Betatester:
Paul Chrzanowski
Ralph Wittig
Tobias Körner
Steffen Metzner
Markus Bumes
Stephan "Tox" Moritz
Henryk Krust
Frank B. Lieder
Reto Schaller
Benjamin Gutschmidt
Frank Benkhoff
Christian Hülsen
Michael Rhein

Unser spezieller Dank gilt
Dmitry "Atropine" Aulov, Roman Eich, Iris Mocsnek, Bernd Leese, Ruben Foltz, Asun Ortega and to all WF Club members and the rest of the Ja2 Crowd... und an alle, die wir hier vergessen haben.